СПЕЦВЫПУСК



№ 30-31 (97-98)

52 СТРАНИЦЫ ИНТЕРНЕТА!

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Credo experto!

Еженедельник «Мой Компьютер»
Подписной индекс 35327
http://www.mycomp.com.ua

24.07 — 14.08.2000

Против спама нет приема?

Найдутся. Читайте советы «Общества добровольного потребления информации». Стр. 16

Поищи на FTP

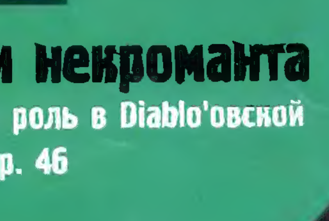
Вперед, на поиски файловых сокровищ! Стр. 12

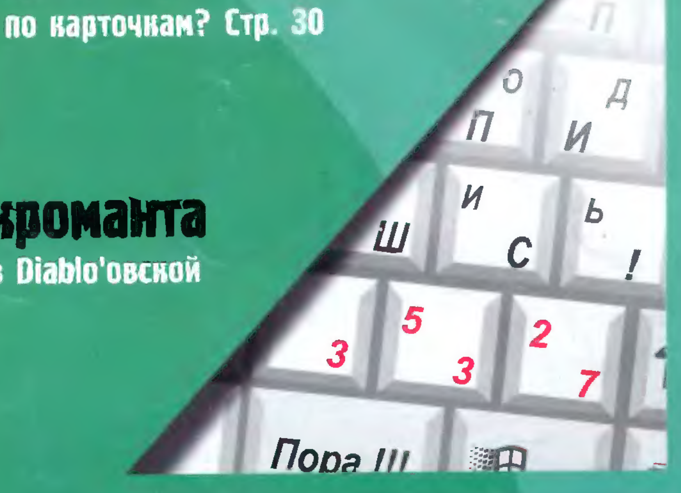
Развесной Интернет-2

Народ, какой Инет дают по карточкам? Стр. 30

Будни некроманта

Сыграйте роль в Diablo'вской пьесе. Стр. 46





Без названия

Номер, который вы держите в руках, не совсем обычный. В первую очередь (это видно и невооруженным глазом) в нем 52 страницы, но даже и не это главное — как многознание уму не научает, так и большие размеры погоды не делают. Самое важная особенность данного выпуска — подбор материалов, почти все они по своей тематике так или иначе связаны с Интернетом.

Сопоставив все, что говорится о Великой Сети по радио, телевидению, пишется в газетах, понимаешь, что Интернет — тема одиозная. Мнения у всех на ее счет до крайности противоречивые, что только ни говорят: и то, что Интернет — это «новое мышление», «наше будущее», «новая среда для бизнеса», «это вредно для детей», «это угроза человечеству» и т. д., и т. п. Но нам то с вами известно, что Интернет не такой уж и страшный, а очень даже милый и приятный, незаметно поглощающий все наше свободное время дня и ночи. Самое важное, что Он уже навсегда и прочно вошел в нашу повседневную жизнь, и даже если кто-то с ним не встречался, то это продлится недолго.

В общем, Интернет есть и, как говорится, его не может не быть. Поэтому нам деваться некуда, нам, как проклятым, приходится постоянно говорить на страницах «МК» о загадочном герое ☺. Причем открою вам один секрет, когда мы готовим очередной номер, интернет-рубрики на глазах разрастаются и так и норовят заполнить собой все пространство, вытесняя «железячные», «софтовые» и прочие интересные статьи. Пока могли, изо всех сил сдерживали этот нескончаемый поток информации ☺, правда, по ночам нас преследовали материалы, не влезшие в тот или иной номер. И вот наши силы иссякли, мы запутались, растерянные, мы стоим на распутье дорог и взываем о помощи. На **странице 8** вы найдете **анкету** с вопросами, ответы на которые будут нам очень полезны, они помогут нам определиться, как же дальше быть с этим самым Интернетом — конечно, не с Великой Сетью, а с интернет-рубриками ☺. То ли увеличивать их число, а соответственно, и объем издания; то ли оставить все как есть; или — есть и такой вариант — еще и уплотнить их, а может, даже... Очень надеемся на вашу поддержку, а со своей стороны обещаем, что все присланные анкеты будут участвовать в специальном розыгрыше, и победители, как обычно, получат ценные призы.

Как вы наверняка помните, призы можно получить и другими способами, например участвуя **в викторине**, которую вы найдете ☝ **на странице 11**. А условия конкурсов **«Лучшая статья», «Активно везучий читатель»** находятся прямо на этой странице.

По секрету откроем страшную тайну: в тот самый момент, когда вы читаете этот номер, мы всем составом редакции укатили в отпуск. Мы нежимся на пляже и мечтаем о светлом будущем нашей газеты, да-да.

Кстати, о будущем. Следующий номер — опять большой — выйдет **14 августа**, таким образом восполнится промежуток времени, когда мы с вами не увидимся. Так что, до встречи в эфире и приятного времяпрепровождения.

Отдыхающая редакция

Колонка редактора

Список статей

1. Анатолий МАТЯХ.
Юность Портала, стр. 10-11. ☐
2. Сергей Н. МИШКО.
Поищи на FTP, стр. 12-13. ☐
3. Василий ПОПОВ.
Попутного WWWетра, стр. 14-15. ☐
4. Александр БУТЕНКО.
Против спама нет приема? Стр. 16-18. ☐
5. Геннадий ОСИПЕНКО.
ToBAR лицом, стр. 19. ☐
6. Интервью.
Интернет — народу! Слово — провайдеру... ☐
7. Владимир СИРОТА.
На всякого дикаря довольно силы, стр. 22-24. ☐
8. Владимир МАЛЬЧИКОВ.
Разметчики, стр. 24-25. ☐
9. Владимир МАЛЬЧИКОВ.
Давайте ставить Оперу! Стр. 26-27. ☐
10. Тимур ДЕНИСОВ.
Интернет на тарелочке, стр. 28. ☐
11. Тимур ДЕНИСОВ.
Развесной Интернет-2, стр. 30-31. ☐
12. Инна КАЛИНИНА.
Поддерживайте собственного производителя браузеров!, стр. 32-33. ☐
13. Олег КАСИЧ.
Постой, человек, не спиши ты с апгрейдом... стр. 34-35. ☐
14. Сергей ЗЛОТНИКОВ, Павел КАЗУРОВ.
Игры нашего офиса, стр. 36-37. ☐
15. Богдана КОЗАЧЕНКО.
Кто сказал: «Мяу»? Стр. 38-39. ☐
16. Александр СЛУЧАНСКИЙ.
Роман в письмах, стр. 40-41. ☐
17. Виктор В. ПУШКАР.
Раскрутка в шоу-бизнесе, стр. 43-45. ☐
18. Том КЕРТИС.
Будни некроманта, стр. 46-47. ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.________________________________

Почтовый адрес__________________________

(телефон)______________________________

Главный приз конкурса «Лучшая статья» за ИЮЛЬ 2000 г.

Сканер RELISYS Eclipse 1200U от генерального спонсора «МАС Электроник»

Оптическое разрешение: 600x1200 dpi, глубина цвета 36bit, USB-интерфейс

Генеральный спонсор «МАС Электроник» проводит акцию, приуроченную 5-ти летнему юбилею (смотри рекламу на стр. 20)

MAS Elektronik AG

ул. Саксаганского, 69
тел.: 248-7591, 223-6455

Спонсор конкурса «Активно везучий читатель»— издательство «Диалектика»

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте



ПРОГРАММЫ

Страж порога

Корпорация **Symantec** (*Nasdaq: SYMC*) объявила о выпуске продукта **Norton Personal Firewall 2000**. Он предназначен для защиты домашних пользователей ПК от несанкционированного доступа к их данным из Интернет. Пользователи могут блокировать соединения с их компьютерами, предотвращая доступ хакеров к важным файлам, паролям, номерам банковских счетов и другой конфиденциальной информации, хранящейся на ПК. Кроме того, можно разрешить доступ в Интернет только для определенных приложений, чтобы в случае, если какое-то другое приложение — например, «троянец» — попытается отправить информацию с ПК в Интернет, программа уведомляла об этом пользователя. Norton Personal Firewall 2000 включает запатентованную технологию автоматической конфигурации межсетевого экрана для наиболее распространенных Интернет-приложений. Пользователь сможет выбрать наиболее подходящие из нескольких предложенных параметров конфигурации и затем настроить межсетевой экран с помощью интуитивно понятного *«помощника»* (RuleAssistant). Norton Personal Firewall 2000 включает в себя такие функции защиты, как возможность предотвращения загрузки определенных *Java*-апплетов и объектов ActiveX. Программа поддерживает создание журнала событий и статистику попыток вторжения, IP-адреса потенциальных хакеров и сеансы санкционированных соединений. Информация из журнала событий может быть использована для поиска злоумышленников.

Источник: *РБК*

Гонка вооружений

Компания **Solsoft** (**www.solsoft.ru**) объявила о выпуске программы защиты **Solsoft NP-Lite**, предназначенной для ОС *Linux*. Это ПО будет включено в состав дистрибутива **Linux-Mandrake Power Pack** и **Deluxe 7.1**. Однако, как сообщается, Solsoft NP-Lite будет работать и с другими вариантами Linux, выпускаемыми разными дистрибуторами. Теперь проблема защиты ОС Linux, по идее, не должна больше волновать системных администраторов, так как в Solsoft NP-Lite включены средства мониторинга, аудита, отслеживания изменений файлов и назначения прав пользователей. По сообщению разработчика, Solsoft NP-Lite позволяет системным администраторам устанавливать правила работы защитных экранов и фильтров по 130 протоколам. Это ПО можно сконфигурировать для работы с тремя фильтрующими устройствами. Оно также работает с такими распространенными защитными экранами, как *Linux IP Firewall release 2.0.x* и *Linux* IP *Chains release 2.2.x*. NP-Lite — является усеченной версией ПО Solsoft NP, с помощью которого системные администраторы могут определять список контроля доступа (*Access Control Lists*, ACL) на сетевых маршрутизаторах, защитных экранах и коммутаторах уровня 3. Solsoft NP работает вместе с оборудованием разных производителей, в том числе *Cisco*, *Nortel* и *3Com*.



Источник: *Infoart News Agency*

Говорящий web-помощник

Британская компания **Tangozebra**, основанная **3i Group Plc** (**http://www.3i.com**), начала продажи нового ПО, предназначенного для организации голосовой онлайновой помощи на web-сайтах. Теперь пользователь, зайдя на такой сайт, будет получать голосовые инструкции, которые помогут избежать ошибок при заполнении форм или совершении онлайновых покупок. При этом нет необходимости в том, чтобы поль-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Главный приз конкурса «Активно везучий читатель» за август 2000 г. от генерального спонсора компании «MAS Электроник»

Колонки Umax Speakers J -160



2"x3.5" full range, P.M.P.O. 160W



Призы предоставлены торговой маркой **«Mas Электроник»**
ул. Саксаганского, 69
Тел.: 248-7591, 223-6455

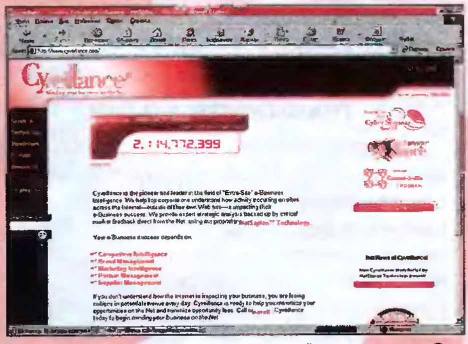
зователь устанавливал специальные программы или приобретал специальные устройства — вся аудиоинформация проигрывается стандартными средствами. По словам Tangozebra, новым ПО уже заинтересовались различные банки и Интернет-магазины.

Источник: *РБК*

ИНТЕРНЕТ

Плодятся и размножаются

Компания **Cyveillance** из Вашингтона недавно провела специальное исследование для определения размеров сети Интернет. Результаты его оказались следующими: сейчас в Интернете доступны для широкой публики 2,1 млрд уникальных *web*-страниц, 85% из них имеют американское происхождение. Что же касается роста Интернета, то его скорость на нынешний момент — более 7 млн страниц в день. Если и дальше он будет расширяться такими темпами, то в начале будущего года число страниц Всемирной Сети удвоится по сравнению с нынешним уровнем. Но скорее всего, это произойдет быстрее, так как скорость создания новых страниц, по мнению специалистов Cyveillance, может только увеличиться.



Источник: *Infoart News Agency*

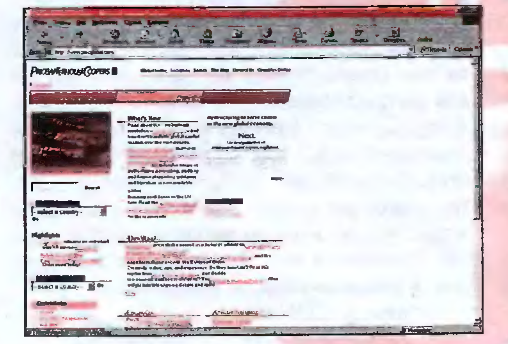
Лапы загребущие

Установлен мировой рекорд по числу одновременно заказываемых в онлайновом магазине предметов. В книжном магазине *Amazon.com* было заказано 350020 экземпляров книги *Goblet of Fire* автора *Harry Potter*. Интересно, что большая часть их будет доставлены бесплатно, так как заказ был сделан в самом начале продаж этого произведения, а Amazon.com, желая стимулировать покупателей, обещала бесплатную доставку для первых 250 тыс. экземпляров книги.

Источник: *Infoart News Agency*

Хакеры нипочем? Считайте!

По заказу компании **PricewaterhouseCoopers (http://www.pwcglobal.com/)** специалистами издания **Information Week Research** было проведено исследование потенциального ущерба от действий вирусов и хакеров в 2000 г. В ходе этого исследования были опрошены 4900 *ИТ*-специалистов из 30 стран мира. По их общему мнению, около 50 тысяч американских компаний понесут достаточно большие потери от этих двух напастей — их ущерб составит $266 млрд или более 2,5% от валового внутреннего продукта США. Ну, а в мировом масштабе ущерб достигнет $1,6 трлн.



Согласно результатам опроса, наиболее уязвимы для вирусов не отдельные пользователи, а корпоративные сети предприятий. Тем не менее, даже угроза крупных убытков не может заставить многие организации принять адекватные меры для защиты своих корпоративных сетей. Упомянутый ущерб от вирусов в размере $266 млн касается именно крупных американских компаний с числом сотрудников более 1000 человек, а их в США насчитывается около 50 тысяч. В подобных организациях, конечно же, имеются специалисты по информационным технологиям, но несмотря на это, руководство компаний не уделяет достаточного внимания мерам по защите корпоративных сетей. Общее среднее время простоя компьютерных систем в американских компаниях в этом году составит 3,24% (среднемировой уровень чуть выше — 3,28%).

Источник: *Infoart News Agency*

ООН против кибесквоттинга

Международная организация по интеллектуальной собственности (МОИС), действующая в составе *ООН*, намерена усилить борьбу с *киберсквоттингом* — захватом доменных имен с названиями, соответствующими торговым маркам. Предполагается, что в недалеком будущем МОИС станет международным арбитром в спорных вопросах, касающихся слов, используемых в доменных именах. С декабря 1999 года накоплен небольшой опыт успешного решения таких вопросов через МОИС, однако, пока что не отработана система рассмотрения обращений по поводу использования в доменных именах торговых марок. Сейчас ведется разработка соответствующих процедур, о чем к апрелю 2001 года МОИС будет подготовлен доклад. После обнародования этого доклада, как ожидается, будет принято окончательное решение о сфере полномочий МОИС.

Источник: *Infoart News Agency*

Следит ли за нами Netscape?

Муссируемые вот уже много лет в компьютерной прессе слухи о том, что некоторые программы, не являющиеся вирусами, способны следить за пользователем и передавать информацию через Интернет «куда надо», наконец-то могут получить реальное подтверждение. В Нью-йоркский суд поступил иск к **AOL-Netscape** от адвокатской фирмы *Abbey, Gardy & Squitieri*, инициированный *Christopher Specht* — владельцем нескольких сайтов с большими файловыми архивами. AOL-Netscape обвиняется в том, что утилита **Smart Download**, входящая в состав созданного ею браузера, незаконно осуществляет мониторинг загрузки файлов с расширениями ***.exe** и ***.zip**. Якобы в процессе загрузки файлов указанных типов в адрес AOL-Netscape высылается идентификационная информация, позволяющая при необходимости определить, кто, что и откуда скачал. Пока что официальные представители AOL-Netscape воздерживаются от каких-либо комментариев по поводу иска.

Источник: *Infoart News Agency*

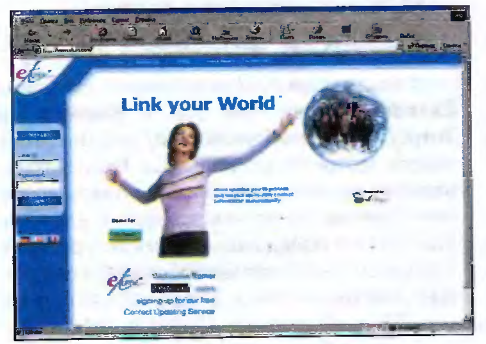
«Бегущий человек» наяву

В настоящее время немецкая компания **ExtraMile** на своем сайте **Realityrun (http://www.realityrun.com/)** подыскивает людей, которые согласились бы поучаствовать в одноименной игре в качестве «дичи». Если вы не хотите принять в ней участие, то на сайте можно просто проголосовать за уже имеющихся кандидатов. Игра должна начаться 1 августа, и в течение 24 дней охотник (*Realityhunter*) будет гоняться по Берлину и окрестностям за беглецом (*Realityrunner*). Одновременно через сайт игры все желающие смогут делать догоняющему подсказки, как ему схватить несчастную добычу, в распоряжении которой будет только беспроводной микрофон. Если Realityrunner за 24 дня не попадет в руки своего противника, то он получит $10.000. Что ожидает жертву, если она все-таки будет схвачена охотником, роль которого должен сыграть бывший солдат элитного армейского подразделения, не известно.

Источник: *Internet.Ru*

Электронные визитки

Недавно компания **eTurn.Com** (**http://www.eturn.com/**) предложила посетителям своего сайта новую услугу — создание Интернет-визиток. Любой желающий получить электронную карточку должен пройти короткую регистрацию в базе данных сайта. После чего визитку, содержащую всю обычную информацию, можно пересылать по электронной почте и хранить в адресной книге почтового клиента. Удобство нового сервиса состоит в том, что информация на уже разосланных карточках будет обновляться при ее замене на сайте eTurn.Com. Услуга пока бесплатна, а



программа, необходимая для ее действия, существует в версиях для обычного компьютера и *Palm Pilot*.

Источник: *Internet.Ru*

Рай для мошенников

Компания **ArmorGroup**, специализирующаяся на Интернет-защите, пришла к выводу, что 35% всех дорогих товаров в web — подделки. Это дало ей повод назвать революцию электронной коммерции термином *dot.con* (точка-надувательство). Исследование показало, что онлайновые покупатели очень доверчивы. Каждый третий из них ошибочно принимает демонстрируемые на сайте кроссовки и джинсы за подлинные. Целых 96% поверили в подлинность фальшивого логотипа фирмы *BT*, 91% — *Visa* и 89% — *Virgin*. Открыть фиктивную Интернет-компанию оказалось проще простого. После презентации несуществующих фирм с названиями *Royal Alliance Insurance*, *Halifax & General* и *First Line Direct* соответственно 80%, 69% и 64% опрошенных сказали, что им известны эти торговые марки. «Столь простой доступ, а также массовая аудитория и потенциальная анонимность не только делают Интернет идеальной платформой для производителей фальшивых товаров, но и позволяют недобросовестным предприятиям и частным лицам маскироваться под солидные компании» — к такому заключению пришел исполнительный директор ArmorGroup *Говард Коттрелл* (Howard Cottrell). Фальсификация — это крупный бизнес. Исследование обнаружило, что практически любой товар может производиться где угодно. Отдельные страны становятся средоточием подделок: например, Турция лидирует в производстве фальшивых джинсов, а Ливан специализируется на фальшивых мобильных телефонах. Озабоченность вызывает то, что черный рынок может оказаться смертоносным. «Поддельных лекарств, автозапчастей и электроприборов становится все больше. Без строгого тестирования и технической поддержки они представляют все большую угрозу для потребителей», — говорит Коттрелл. *Алан Стивенс* (Alan Stevens), руководитель отделения цифровых сервисов Ассоциации потребителей, признает, что подделки в сети — это «реальная проблема». «Открыть web-сайт уж слишком легко, так что Интернет становится питательной средой для воров и мошенников», — говорит он.

Источник: *ZDNet.Ru*

Червяк-импрессарио

В начале июля мировую Интернет-общественность взбудоражила информация о том, что появился некий страшный вирус **Jar**, который поражает компьютеры пользователей, посетивших некоторые web-страницы. Jar представляет собой компонент ActiveX, который обладает некоторыми из свойств, присущих вирусам-«червякам», в частности, возможностью самораспространяться в Интернете. Однако, как и для любого другого компонента ActiveX, браузер выдает предупреждение, и пользователь может отказаться от его загрузки. То есть элементарные меры предосторожности способны защитить от Jar. По некоторым данным, вся эта история с вирусом, заражающим через web-страницы, была задумана... как средство рекламы одного из «раскручиваемых» сайтов. Якобы владельцы этого сайта сами попросили хакеров создать вирус Jar и заразить им сайт, чтобы потом об этом писали в прессе. Но сам факт появления Jar еще раз напомнил пользователям, что поддержку ActiveX в браузере лучше держать отключенной.

Источник: *Infoart News Agency*

ТЕХНОЛОГИИ

По ту сторону гигагерца

Производитель компьютерных чипов, компания **Intel** объявила о скором выходе одного из последних процессоров линейки *Pentium III* с тактовой частотой 1133 МГц. Компания планирует начать выпуск мелких партий только для производителей ПК с конца июля. Тем не менее, что касается предыдущего процессора 1ГГц, компания станет производить его массовыми партиями не раньше 3-го квартала, и только после этого к перепродавцам поступят крупные партии **Pentium III 1133**. Следующее поколение процессоров, Pentium IV с тактовой частотой 1.4 ГГц, выйдет в 4-м квартале.

Источник: *РБК*

«Сидюки» жиреют

Компания **Sony** объявила о том, что в сентябре она начнет продажу лицензий на новый формат компакт-дисков, емкость ко-



торых вдвое превышает емкость обычных CD. Sony будет лицензировать новые CD в кооперации с голландской промышленной группой *Philips Electronics NV*, что позволит другим фирмам производить диски того же формата. План отражает растущую популярность CD как носителя для хранения данных персональных компьютеров на фоне стремительного роста использования ПК во всем мире. Новый формат позволяет выпускать компакт-диски емкостью 1,3 Гбайт трех типов: только для чтения, с однократной записью и с многократной записью; к тому же он предоставит возможность защиты от нелегального копирования. Предварительное название нового формата: **Double Density CD-ROM/-R/-RW**.

Источник: *ZDNet.Ru*

Ученые мыши от Microsoft

Компания **Microsoft** представила новое поколение своих оптических мышей серии **IntelliEye**. Работа данной мыши не требует использования шарика, поэтому пользователь уже может обойтись и без коврика. Новые мыши, по словам компании, на 33% быстрее современных моделей. Было представлено пять моделей: *IntelliMouse Explorer* по цене $74.95, *IntelliMouse Optical* за $55.95, *Trackball Explorer* за $64.95, *Trackball Optical* за $44.95 и *Wheel Mouse Optical* за $34.95.

Источник: *РБК*

Мышиная возня

На компьютерную мышь мало кто обращает внимание. Мышь — она и есть мышь. И тем не менее, по оценке *Dataquest*, в прошлом году было продано от 120 до 150 млн мышей примерно на $1,5 млрд. Большинство устройств — на сумму до $800 млн. — продано вместе с ПК, но реальные деньги поступают с рынка вторичных продаж, на котором производители получают до $30 за штуку. «Лидерами этого рынка являются такие компании, как Microsoft и Logitech, — говорит вице-президент Dataquest *Мартин Рейнолдс* (Martin Reynolds). — Они проделали большую работу по повышению надежности и удобства устройств, но крупные инновации для этого рынка не характерны». Если мышиная технология и движется вперед, то черепашьими шагами. Но даже медленно развивающаяся мышь способна оказать заметное влияние на пользователей. Простые инновации, такие, как колесо прокрутки для браузинга, могут облегчить им жизнь и повысить производительность труда. В прошлом году Microsoft выпустила оптическую мышь, ставшую популярной среди потребителей. Она считывает цифровые изображения во время движения, позволяя быстрее и точнее позиционировать информацию на экране компьютера. Компания отказалась назвать цифры продаж, но менеджер по маркетингу продукта *Кристин Керр* (Christine Kerr) сказала: «За оптикой будущее — мы убеждены в этом, потому что устройства идут нарасхват». Компания *Apple Computer*, по слухам, также работает над новой мышью взамен своего непопулярного устройства, напоминающего хоккейную шайбу. Новинка от Apple позволит выполнять клики простым покачиванием.

Источник: *ZDNet.Ru*

Пингвин-невидимка

Английская компания **Indrema** начала выпуск приставок к телевизору, которые по своим функциональным возможностям близки к

Sony PlayStation 2: они дают возможность играть в игры, записанные на DVD, а также пользоваться Интернетом через локальную сеть или модем. Отличительная особенность приставки Indrema заключается в том, что она работает под управлением операционной системы Linux. При этом от пользователя совершенно не требуется знания Linux — он даже может и не знать, какая ОС используется в устройстве. Основная причина, которая побудила Indrema остановить свой выбор на Linux — желание привлечь к миру игровых приставок малые фирмы, которые могут себе позволить создавать игры только в варианте для PC. Единая ОС как в персональном компьютере, так и в игровой приставке облегчит решение задач переноса игровых программ.

Источник: *Infoart News Agency*

Чипы на страже хозяйства

По сообщению агентства *Bloomberg*, компания **Nokia** заключила соглашение с американской компанией **Whirlpool**, производителем стиральных машин, о разработке домашней бытовой техники со средствами беспроводной связи. Аналогичное соглашение недавно заключили шведские компании *Electrolux* и *Ericsson*, так что в скором времени следует ожидать появления в продаже холодильников Electrolux, сделанных в буквальном смысле с умом, которые будут звонить хозяину по телефону, если он оставил дверцу холодильника открытой. В общем, производители бытовой техники вместе с производителями сотовых телефонов собираются оснастить пользователей средствами удаленного управления домашними устройствами. Например, в четвертом квартале текущего года должны появиться первые сетевые домашние устройства, созданные в результате сотрудничества другого американского производителя бытовой техники *Maytag* с *Microsoft*.

Источник: *Infoart News Agency*

С дизайном шутки плохи

Компания **Dell Computer** прекратила выпуск компьютеров для домашних пользователей серии **WebPC**, отличавшихся голубым стильным обтекаемым корпусом размером чуть больше коробки для обуви. По желанию покупателей они комплектовались еще и плоскопанельным дисплеем. Причем, сделано это было без официальных объявлений.



Эти компьютеры уже не продаются на web-сайте Dell, на этом сайте вообще больше нет никаких упоминаний о WebPC. Тихий конец WebPC говорит о том, что революции в цвете и дизайне не у всех проходят так же удачно, как у Apple Computer с *iMac* и у Sony — с ноутбуком *Vaio 505*. Dell впервые продемонстрировала компьютер WebPC в августе прошлого года, а выпуск его состоялся в ноябре 1999 г. Это был первый компьютер производства нового подразделения Dell — *Web Products Group*. Несмотря на отказ от WebPC, Dell собирается использовать в своих дальнейших продуктах многие технологии, которые впервые появились именно в этих компьютерах. Например, кнопку *E-support* для автоматической связи со службой технической поддержки Dell, которой будут оснащаться и серверы, и ноутбуки. Вообще же Dell не намерена уходить с рынка Internet-устройств. В компании уже создано новое подразделение, которое будет заниматься этими устройствами и Интернет-сервисами. В частности, Dell уже объявила о предстоящем выпуске домашнего *MP3*-плейера и появлении на портале *MSN* серии новых Интернет-служб.

Источник: *Infoart News Agency*

Любит — не любит

Ученые из *University College London* представили на конференции *Federation of European Neuroscience Societies* в Брайтоне свое исследование о компьютерно-томографической диагностике эмоций. Им удалось выявить, что на томограмме мозга влюбленного можно выделить признаки активности мозга в случае рассматривания фотографии любимого человека. При рассматривании других фотографий подобной активности не регистрируется. Так что теперь можно будет совершенно точно определить «любит — не любит», хотя и за очень высокую плату.

Источник: *РБК*

Адреса источников:

РБК — **http://www.rbc.ru**

ZD.Net — **http://www.zdnet.ru**

Infoart News Agency — **http://www.infoart.ru**

Internet.Ru — **http://www.internet.ru**

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

Конец пиратству?

10.07.2000 в Киеве при Кабинете Министров Украины начала работу Межведомственная рабочая группа по разработке и согласованию Концепции легализации программных продуктов и борьбы с их нелегальным использованием. К разработке привлечены эксперты ABBYY Ukraine, Верховной Рады Украины, представители Министерства юстиции, Министерства экономики, Государственного комитета связи и информатизации, Службы безопасности Украины и пр.

Цель данной группы — разработать предложения для усовершенствования нормативно-правовой базы Украины в вопросах интеллектуальной собственности и повышения государственного контроля в сфере распространения и использования программных средств.

Тот факт, что к работе над таким жизненно важным для государства документом привлечены ведущие специалисты в сфере компьютерных технологий, свидетельствует о том, что приближается период цивилизованных отношений на рынке программного обеспечения Украины.

Світ Онлайн — и в Херсоне Світ Онлайн

Торговая марка **Світ Онлайн** компании **Голден Телеком** расширяет географию автоматического интернет-роуминга в Украине, теперь этой услугой уже можно воспользоваться *в Херсоне*. С момента подключения все пользователи этой торговой марки смогут использовать роуминг в Украине и в странах СНГ (13 городов), включая такие крупные центры, как Москва, Санкт-Петербург, Новосибирск, Екатеринбург, Ташкент, Алма-Ата и др. Для этого вам достаточно набрать местный номер модемного доступа и войти в Интернет со своим логином и паролем Світ Онлайн. В Украине клиентам Світ Онлайн доступен роуминг уже в 6 городах: Днепропетровске, Харькове, Одессе, Виннице, Хмельницком, Херсоне.

Причем цены на услугу по Украине остаются такими же, как при работе в Киеве. Пользователи Світ Онлайн могут подключиться по специальному контракту и получать услугу интернет-роуминга более чем в ста странах дальнего зарубежья.

Дополнительную информацию ищите на сайте **Світ Онлайн http://www.svitonline.com**

Знание — сила!

Всем специалистам **MCP**, сертифицированным по **Microsoft Windows NT 4.0**, для перехода на трек **MCSE 2000 (MCDBA 2000)** корпорация предлагает «ускоренный» **экзамен 70-240** (он станет доступным с *30 июня 2000 года по 31 декабря 2001 года*). То есть те, кто сдал три экзамена по Microsoft Windows NT 4.0 (70-067, 70-073 и 70-068), получают возможность бесплатно сдать еще один **70-240 (Microsoft(r) Windows(r) 2000 Accelerated Exam for MCPs Certified on Microsoft(r) Windows NT(r) 4.0)**, заменяющий 4 базовых экзамена трека MCSE 2000 (MCDBA 2000).

Чтобы подготовиться к тесту, прежде можно прослушать специальный курс — *1560 Updating Support Skills from Microsoft Windows NT 4.0 to Microsoft Windows 2000*, он проводится как в официальном сертифицированном учебном центре *Microsoft (Microsoft Certified Technical Education Center)*, так и учебном центре *«Квазар-Микро»*. Ближайшая дата курса — *4 сентября*.

Более детальную информацию вы найдете:

http://www.microsoft.com/trainingandservices/exams/examasearch.asp?PageID=70-240

http://www.edu.kvazar-micro.com

На новом месте

7 июля 2000 г. ознаменовался для корпорации **«Квазар-Микро»** торжественным открытием центрального офиса в новом бизнес-центре. Офис размещается в просторном трехэтажном здании (полезная площадь 3500 $м^2$) и рассчитан на то, что в нем одновременно сможет работать 200 человек. Естественно, для каждой фирмы важно техническое оснащение. На данном этапе в офисе насчитывается 40 серверов, они поддерживают следующие ОС: *Microsoft Windows 2000, Sun Solaris, Novell NetWare, Linux*. Подключение к телефонной сети и сети передачи данных осуществляется по четырем оптоволоконным линиям **E1**. Для удобства клиентов в офисе установлена цифровая АТС и используется 160 многоканальных телефонных номеров.

Подробнее о «Квазар-Микро» читайте по адресу **http://www.kvazar-micro.com**

Анкета

1. О себе

Ф.И.О. ....

Адрес ....

Возраст ....

2. У Вас есть доступ в Интернет:

- Дома ☐
- На работе/учебе ☐
- У друзей ☐
- В клубе/кафе ☐
- Нет, но хочу ☐
- Нет и не надо ☐

3. Какой интерес представляет для Вас Интернет?

- Никакого ☐
- Инструмент для работы ☐
- Сфера моей профессиональной деятельности ☐
- Средство досуга, развлечений, общения ☐
- Другое ....

4. Выберите три самые интересные для Вас темы, связанные с Интернетом.

- Web-серфинг ☐
- Создание web-страниц ☐
- Интернет-программирование ☐
- Безопасность ☐
- Новые технологии ☐
- Программы ☐
- Халява и заработки в Сети ☐
- Интернет-коммерция ☐
- Интернет для бизнеса ☐
- Игры в Интернете ☐
- Другое ....

5. Каким темам следует уделять еще больше внимания в публикациях еженедельника «Мой компьютер»?

- Все и так нормально ☐
- Обзоры сайтов ☐
- Создание web-страниц ☐
- Интернет-программирование ☐
- Безопасность ☐
- Новые технологии ☐
- Программы ☐
- Халява и заработки в сети ☐
- Интернет-коммерция ☐
- Интернет для бизнеса ☐
- Игры в Интернете ☐
- Другое ....

6. Как Вы относитесь к объему публикаций по интернет-тематике в еженедельнике «Мой компьютер»?

- Уменьшить ☐
- Оставить как есть ☐
- Расширить/добавить интернет-разделы ☐
- Ежемесячно делать спецвыпуски по Интернету ☐
- Выпускать отдельное издание ☐
- Другое ....

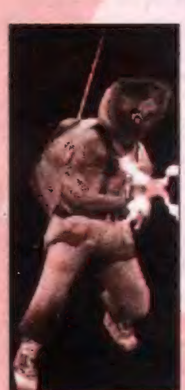
Заполненную анкету высылайте по адресу:
03057, Киев-57, а/я 892/1

Все присланные анкеты участвуют в розыгрыше *призов*: 7 подписок на 1-е полугодие 2001 года на «Мой компьютер» или «Мой компьютер игровой» (на выбор победителя).

Крутая тяжесть рок-геймера

Эта новость наверняка порадует любителей тяжелого рока и крутого экшена. Да-да, наконец-то **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** отправился «на золото». Согласно официальному заявлению разработчика — компании **Third Law Interactive**, продажа начнется *21 июля*. Встречайте! Игра сделана на основе модного ныне Monolith`овского «движка» *Light Tech 2.0* и отличается сбалансированными одиночными миссиями и очень оригинальным мультиплейером. По крайней мере, так утверждают посетители E3, имевшие счастье лицезреть новинку на выставке.

Война миров



Появились первые сведения о начале работы над тимплейным модом к игре **Soldier of Fortune**, он будет называться **Hostile Operations**. И эта модификация тоже посвящается борьбе террористов и правительственных антитеррористических групп. Обещается множество модифицированного оружия, оригинальные сценарии и прочие «вкусности», однако конкретной информации крайне мало. Всем заинтересовавшимся следует срочно посетить сайт **http://www.hostile-operations.com/**.

Битва за жизнь

Как выяснилось, финансовый кризис — отнюдь не привилегия стран СНГ. Вслед за закрытием **Looking Glass** и пошатнувшимся материальным положением **Eidos**, проблемы того же характера настигли и разработчика самого популярного в прошлом PC-файтинга — **Mortal Kombat**. Согласно информации различных сетевых источников, компания **Midway Games** закрыла множество собственных представительств по всему миру и уволила более 500 сотрудников. Как оказалось, финансовые проблемы преследуют эту фирму с февраля текущего года и сегодня администрация компании не считает нужным скрывать, что Mortal Kombat V, возможно, никогда не увидеть свет.

Doom'ские новости

Несмотря на все усилия разработчиков из **id Software**, информация, касающаяся «третьего Doom`a» время от времени появляется на просторах Сети. В частности, недавно стало известно, что написанием саунд-трека для этой игры займется рок-группа **Nine Inch Nails**. Ее лидер *Трент Резнор (Trent Reznor)* в своем интервью заявил, что данный вопрос он уже неоднократно обсуждал с главой команды разработчиков — *Джоном Кармаком*, и препятствий к сотрудничеству не видит.

Пляски смерти

Австралийская компания **Torus Games** вновь подняла над виртуальным миром кровавое знамя Carmageddon`a. Недавно глава Torus — *Билл Макинтош (Bill Macintosh)* — официально заявил, что работа над PC-версией **Carmageddon TDR 2000** практически закончена. Кроме этого, Билл старался убедить корреспондентов, что новинка во всем превосходит своих предшественников и станет действительно сенсационной игрой.

Вау!

Kalisto Entertainment начала разработку онлайновых игр по мотивам гоночной серии **FIA GT**. Согласно соглашению, заключенному Kalisto с создателями вышеназванной серии — компанией **Stephane Ratel Organization**, первая игрушка должна появиться уже в ноябре 2000-го года. По заявлению разработчиков, она будет поддерживать до нескольких десятков игроков одновременно.

Тайна старого замка

Подходит к концу работа над новой *adventure* **Shadow of the Lost Citadel**, которая является ни чем иным, как очередной инкарнацией старой игрушки **Dark Tower**, появившейся еще в далеком 1994 году. Игроку придется исследовать лесные чащи в окрестностях таинственной темной цитадели, собирать магические артефакты и прочие полезные вещи, чтобы, в итоге, спасти мир *Broodweed* от древнего проклятия.

Создай свою империю

Малоизвестная на рынке компьютерных игр компания **Arcane Studios** начала работу над новой RPG — **Arcane Empires**. Нам обещают невиданную ранее свободу действий, тысячи разнообразных скиллов, магических заклинаний, огромный арсенал. У вас будет возможность поступить на службу к правителю одного из королевств или создать собственную империю, стать великим героем или, скрываясь в тени, управлять судьбами мира. Также разработчики обещают великолепную графику и 3D-sound. Официальная страничка игры находится по адресу **http://www.aempires. com/**. Также здесь к вашим услугам общие сведения, касающиеся ее разработки, и несколько скриншотов. К сожалению, какой-либо конкретной информации на сайте пока нет, так что поклонникам RPG придется повременить.

Раскололся!

Радостная новость для фанатов одной из лучших sci-fi RPG **System Shock**. Обозреватели одного западного игрового сайта вынудили все-таки *Кена Левина (Ken Levine)*, одного из создателей System Shock 2, подтвердить слухи о начале разработки продолжения этот прекрасной игры. Да, над System Shock 3 уже трудятся, и даже есть кое-какие результаты. Однако Кен заявил, что не скажет ничего конкретного, чтобы не поднимать ненужного ажиотажа. Ну что ж, у каждого своя политика. На сегодняшний день важно то, что игра все-таки будет. И, надеюсь, не хуже предыдущих.

Задиристый новичок

Судя по всему, у «монстров российских локализаций» — *«Буки», «1С», «Snowball Production»*, появился серьезный конкурент: компания **«Новый диск»** недавно стала эксклюзивным дистрибьютером компьютерных игр, выпускаемых **Interplay**. Впечатлившись «высоким доверием» ☺, «Новый диск» дал клятвенное обещание локализовать в рекордно короткие сроки такие популярные игрушки, как *MDK 2* и *Isewind Dale* от *Black Isle Studios*. Кстати, последняя разработка, которая заставит вас по-новому взглянуть на вселенную **Baldur`s Gate**, уже недавно появилась на прилавках магазинов. А это значит, что у «Нового диска» есть реальный шанс успеть выпустить лицензионную копию ненамного позже «пиратской».

Чтобы помнили

Компания **Lucas Arts** преподнесла своим поклонникам двойной подарок. Самые ожидаемые ее игры — **3D action Star Wars Episode I: Obi-Wan** и продолжение популярного квестового сериала **Monkey Island** обзавелись официальными сайтами. Всех желающих с нетерпением ждут на **http://www.lucasarts.com/products/obiwan/default.jsp** и **http://www.lucasarts.com/products/monkey4/default.jsp.** Здесь к вашим услугам наиболее полная и достоверная информация, касающаяся разработки игр, а также множество скриншотов и самые свежие новости.

Гладиаторские бои

В начале июля в одном из лучших компьютерных клубов Киева **Колизее** состоялся всеукраинский командный чемпионат по **Quake III Arena**. В были еще представлены команды из многих городов Украины. Из них можно выделить представителей таких кланов, как *KPD*, *q3x*, *GP* (Киев), *HR* (Днепропетровск), *MASK*, *RiP* (Одесса), *NBK* (Черассы). Чемпионат был проведен на самом высоком уровне. Под него было зарезервировано около 40 компьютеров на базе Intel Celeron 466 и P3-550 с Voodoo 3-3000 и GeForce 256. Каждому участнику был предоставлен компьютер со всеми удобствами и возможность подсоединить персональные игровые пренадлежности. Турнир показал реальный расклад сил профессиональных игроков в Q3 по Украине. Победителями турнира стали одесситы, которые заняли первое и второе места. Третье место заняла Киевская команда клана GP, которых кооординировала девушка, что является новинкой для подобного рода соревнований.

Помимо денег еще призерам были вручены лицензионнные програмы, а также коллекционный Quake III Arena в фирменном железном боксе. Часть призов была любезно предоставлена *Одесским компьтерным клубом «К»*. Благодаря высокоскоростному Интернету (64к) чемпионат в режиме online освещался на самых популярных сайтах Quake-Community Украины и ближнего зарубежья. Клуб Колизей в ближайшее время планирует не менее интересные акции по различным играм, как для профессионалов, так и для любителей.

Юность Портала

«Портал сегодня гудит особенно сильно».
С. Лукьяненко

«Мирон Иванович сразу догадался, что если иначе сделать окна, восстановить портал, да еще восстановить барабан и купол, то из сапожной мастерской получится памятник архитектуры».
Кир Булычев

«Портал:

1. Архитектурно оформленный вход в здание.

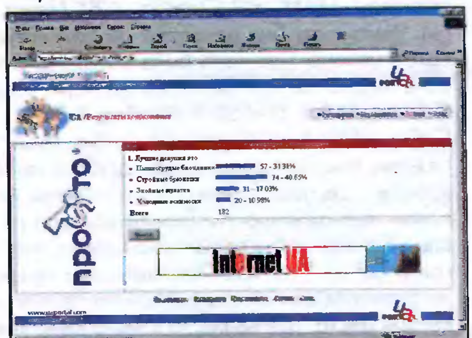
2. Род рамы, отделяющей театральную сцену от зрительного зала.

3. Конструкция в виде рамы, часть крупной машины, станка, подъемного крана».

Толковый словарь энциклопедии «Кирилла и Мефодия»

Вход или выход?

Порталы известны, пожалуй, еще со времен античности, если не раньше. Тогда вообще еще не знали, что такое Интернет, да и компьютеры вряд ли были кому-то известны, но... порталы уже были. Сейчас их функция изменилась: раньше они служившие входом в какое-то здани,е теперь они скорее оформление выхода, например, выхода в Интернет. Согласитесь, даже язык не поворачивается сказать: «Я вошел из дома на улицу» или «Я вошел из дома в Интернет». Второе, правда, говорят часто, и это — еще одна сомнительное стилистическое новаторство некоторых больших компаний. Но мы все же предпочитаем говорить о том, что из портала выходят.



Итак, портал должен быть местом, откуда начинается поход (или набег — в зависимости от устремлений) в Сеть, откуда можно попасть если не в любую, то во многие точки. При этом желательно все-таки переместиться туда, куда хочется, а не куда попало, а, значит, нужно, чтобы в системе выходов была какая-то логика, нужно найти свою нить Ариадны. За этими дверями должны быть другие, упорядоченные по тематике, за ними — третьи... Хорошенько изучив лабиринт тематических дверей, пользователь таки найдет сетевое сокровище, соответствующее его требованиям — если оно в портале обозначено.

Чтобы путешественник не скучал, в портале стоит расположить разнообразные службы: от фотографий, радующих глаз, до анекдотов. Чтобы множество людей беспомощно не искали, например, курсы валют, погоду или текущую популяцию пингвинов в Антарктике, такие сведения должны находиться сразу же, максимум, за одной из первых дверей с четкой и понятной табличкой. Неплохо также иметь прямо здесь, у стартовых дверей, коллекции сокровищ, которые хранители портала считают наиболее интересными: вдруг такого же мнения придерживается и наш странник? Ну и содержать пару-тройку великих гуру, объясняющих заблудившемуся, что почем, куда идти и что делать.

Одним из самых мощных всемирных порталов (если не самым мощным) является **Yahoo! (http://www.yahoo.com)**. Все там хорошо: и почту бесплатную дают, и погоду узнать можно, и музыку послушать, а дверей-то, дверей! Большой минус — именно его *всемирность*. Там легко найти, к примеру, несколько десятков американских компаний, производящих туристические рюкзаки, но очень трудно — фирму, плетущую авоськи в Бердичеве ☺. Даже если у этой фирмы есть сайт с прайс-листом на дырки в авоське. Меня в свое время такая система сильно утомила, и я отправился в порталы помельче, охватывающие наш «совок».

Но здесь одна незадача — «совковые» порталы, они, в основном, покрывают российскую Сеть, лишь немного «вклиниваясь» в Украину. И этого «немного» на деле недостаточно — начинаешь думать, а нет ли где портала, специализирующегося на украинских «сокровищах сети»? Нам надоело такое чудо искать, и мы его создали.

Сердце, печень, селезенка...

Сердце **«Украинского портала» (http://www.uaportal.com)**, конечно же — *каталог*. Он большой для Украины, но «так себе» в мировых масштабах. Конечно, он запросто мог быть раза в полтора больше, если бы мы пустили каталог на самотек, выкладывая в нем сайты автоматически, как только пользователь подает заявку на добавление адреса. Только мы не станем этого делать: все сайты каталога добавляются, проверяются и аннотируются вручную. Как писал кто-то в отзывах: «Если вы и вправду вручную проверяете все сайты, вам надо памятник поставить!». Вот только писавший забыл указать свой телефон — мы бы с радостью уточнили с ним детали орнамента на постаменте будущего памятника...

Подавляющее большинство пользователей заполняют **описания** *сайта* спустя рукава. У нас они двуязычные: по-русски и по-украински, а в заявках царит сплошной лингвистический беспредел.

Те, кто не знает украинского, оставляют пустым описание на соответствующем языке (или, что еще хуже, пытаются там излагать свои мысли странным языком, похожим на восточно-монгольский диалект белорусского). Кто не любит русский, норовят засунуть в русскую аннотацию английский текст. Иной раз даже у нас появляется искушение ввести третий язык — английский, но эту мысль отбрасываешь, как только представишь себе, какую прорву информации нужно перевести. Бывает и так, что пользователи вводят откровенно «неправильные» данные, например, заполняют все, но забывают указать... URL добавляемого сайта. А о тех, чьи «описания» сводятся к паре Килобайт лапши: «ДЕНГИ ХАЛЯВА ДЕНГИ ХАЛЯВА ДЕНГИ...», — пожалуй, и говорить не стоит.

Наш каталог имеет «честную» структуру — если вы заберетесь куда-нибудь вглубь, адрес страницы будет отражать ее место в иерархии, а не какое-то загадочное «xbp.cgi?afedron=3719». На каждом уровне каталога видны сайты этого и следующего уровней, т. е. в разделе «СМИ и Новости» вы увидите также сайты из «СМИ и Новости/Газеты». Каталог растет и ширится каждый день, ведь ресурсов в украинской Сети много.

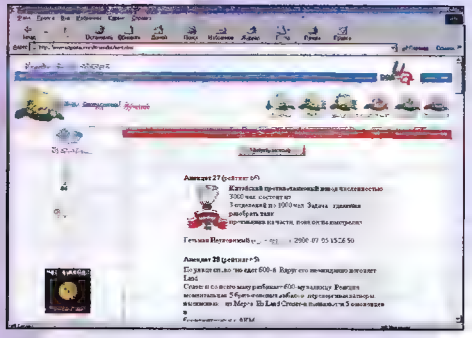
Другие «органы» Портала, конечно же, **сервисы**. Они должны быть самыми разными, но здесь-то и можно окосеть, наскочив на камень: если их станет слишком много, сетевой путешественник попросту не найдет того, что ему нужно. Условно сервисы можно разделить на три категории: *информационные, развлекательные и служебные. Информационные*, например, новости, погода и курсы валют, *развлекательные* — анекдоты, а иногда — те же новости или обзоры, *служебные* — сервис по отправке SMS-сообщений.

Самый популярный сервис у нас, конечно же, *«Девушка дня»*. Если бы кто знал, как мы их иногда выставляем! Представьте себе: вечер, не выспавшийся редактор, подпирая веки спичками, пытается просмотреть пришедшие на конкурс фотографии и отобрать из них лучшие. Поскольку он не выспавшийся, иногда промахивается, и вместо лучших, в «девушки дня» попадают... Ну, вы поняли ☺. И хорошо, если есть кому вовремя схватить его за руку, потому что иначе — беда: один раз рядом с фото хорошенькой дамы оказался... наш премьер-министр Виктор Андреевич Ющенко. Конфуз был изрядный, и виновник всех бед весь следующий день находился в состоянии перманентной истерики.

Анекдоты появились недавно, но здорово набирают обороты. Ведь их присылают сами «бойцы невидимого фронта», и посмеяться там есть над чем. По итогам голосования выбирается лучший анекдот дня и награждается *виртуальным серебряным веником*, а лучший анекдот недели — *виртуальным золотым*. За набранные веники участникам анекдотиады присваиваются разнообразные виртуальные же звания, начиная от Анки-пулеметчицы и заканчивая героем всех времен и народов комдивом Василием Ивановичем Чапаевым. А вот на этом пункте виртуальность проникает в жизнь: каж-

дый дослуживший-ся до комдива что-нибудь да получит. Пока мы остановились на командирских часах, но там, глядишь, и еще что придумаем.

Голосование мы проводим совместно с *«Просто Радио»*. Они присылают вопросы, а мы... Нет, не мы, а посетители «Украинского Портала» на них отвечают. «Просто Радио» потом объявляет результаты. Когда вопросы не приходят, главвред норовит засунуть какой-нибудь свой опрос, заявляя, что ему нужно знать мне-



ние общественности, дабы выработать правильную политику.

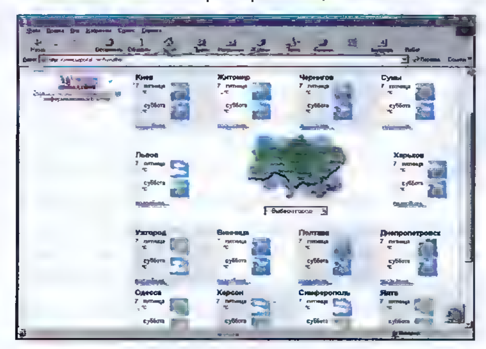
Отправку сообщений на мобильные телефоны и пейджеры наш ведущий программист писал долго, и только кажется, что это — штука простая. На самом деле там жуткая система, определяющая активность выбранного провайдера, режим передачи... кажется, даже фаза Луны учитывается, потому что от нее больше всего зависит, как именно пойдет сообщение. Иногда, несмотря на все предосторожности, абонентам какого-либо провайдера сообщения приходить перестают, и тогда ведущий программист опять начинает терзать клавиатуру, отрываясь от создания новых проектов.

Обзоры тоже хорошая штука — иногда и их надо писать. Для этого мы пригласили одного из лучших украинских обозревателей — Webman'a, который, немного посопротивлявшись (дескать, у него свой сайт уже есть), согласился делиться с нами своими творениями. Вот только Webman в последнее время занят, по слухам, работает над каким-то здоровенным информационным проектом, и его материалы у нас перемежаются с обзорами другого сказочника, который все норовит писать о чем-то съедобном и категорически отказывается худеть ☺.

Наш учебник рассчитан на посетителей, которые гемназиев по компьютерам не кончали. Там — базовые сведения о разных сетевых службах, программах и тому подобном. Можно было бы расписать все очень подробно, но мы решили, что коротенькую заметку, например, об архиваторах, запомнить куда легче, чем толстую монографию, почему-то названную «... для чайников», — наверное, для поднятия самолюбия авторов.

Новости — ежедневная головная боль редактора, который при их упоминании хватается сначала за голову, потом за сердце, после чего убегает на перекур (вот такой он нелогичный — за сердце и...). Все из-за того, что приходят к нам вместо новостей, в основном, рекламные объявления, или такие заметки, что хоть сядь и плачь. «Вчера... в ПГТ Ухтыжбаевка состоялось награждение победителей сенокоса. Победителю Д. Пихто был вручен переходящий косильный камень...» И разобрать все эти заволы — то еще занятие.

Что будет дальше — мы не знаем. Вернее, мы-то знаем, но боимся себе представить, сколько же еще пристроечек, колонн и ба-



бушек с семечками вырастет вокруг «Украинского Портала». Только в ближайших планах — архив полезных программ и всяких нужных файлов, музыкальный раздел (вот главвред рванул на груди вышиванку и шипит: «Украинские народные песни — обязательно!»), чат, куча конкурсов и призов, большая лента новостей по разным категориям и... Нет, лучше уж не перечислять.

Викторина

Ф.И.О. . . . .

Почтовый адрес: . . . .

1. В LAN (Local Area Network) 100 Мбит/с для соединения компьютеров используют:

- телефонный двухжильный кабель ☐
- коаксиальный кабель ☐
- витую пару. ☐

2. Какая видеокарта является продуктом NVIDIA?

- Riva TNT2 ☐
- GeForce2 GTS ☐
- обе названных ☐
- ни одна из названных. ☐

3. Что из перечисленного не является web-браузером?

- Microsoft Internet Explorer ☐
- Opera ☐
- Netscape Navigator ☐
- ACDSee Browser ☐
- NeoPlanet. ☐

4. Какая операционная система не имеет «собственной» файловой системы?

- DOS ☐
- Windows 3.* ☐
- Windows NT. ☐

5. Где не может находиться «файл подкачки» Windows?

- в корне диска С: ☐
- в каталоге Windows ☐
- в корне других логических дисков ☐
- не может во всех названных вариантах ☐
- может во всех названных вариантах. ☐

Ответы на викторину присылайте по адресу: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, ООО «К-Инфо».

Главный приз

AGFA

AGFA SnapScan Touch
Оптическое разрешение 600x1200 dpi, глубина цвета 36 бит, USB-интерфейс.

Генеральный спонсор викторины — компания **WEGA Distribution (http://www.agfa.com.ua)**, тел. 461-92-84, e-mail **wega@apple.com.ua**

WEGA DISTRIBUTION

ПОИЩИ НА FTP

Сергей Н. Мишко (maestro@mycomp.com.ua)

В каких уголках Сети мы только не искали и чего только не искали — вспомните «Ищейки Сети» (МК №16(83)), «Особенности национального поиска» (МК №№19-20(86-87)), «DJWeb» (МК №23(90)). Дошла очередь и до ftp-серверов — не секрет, что множество интересных и полезных файлов хранятся именно там.

«Кто ищет — тот всегда найдет...
если есть где искать ☺»
Народная мудрость

Чтобы предупредить возможные вопросы, в двух словах расскажем о самом *FTP* (File Transfer Protocol). Как следует из названия, речь идет о передаче файлов между двумя компьютерами, связанными между собой *LAN* (Local Area Network) или *WAN* (Wide Area Network). Причем, компьютерные платформы могут быть различных типов, в чем и заключается главная особенность протокола.

До недавнего времени ftp-серверы были практически единственным средством распространения информации среди пользователей Интернета. Еще свежи воспоминания о том, как с помощью электронной почты приходилось искать программы, их исходные тексты или какую-либо другую документацию. А сейчас попробуйте-ка представить на минутку, что вы получили прогу по e-mail размером 0.5 Мб в нескольких десятках текстовых файлов, которые необходимо объединить и превратить в оригинал с помощью *UUDECODE*! Однако хоронить ftp-серверы еще рано, — несмотря на растущую популярность *WWW* (World Wide Web), их значимость по-прежнему на высоте.

Итак, прежде всего вам понадобится *ftp-клиент* для загрузки и скачивания файлов. Возьмите любой, например, на **http://www.download.com**, или воспользуйтесь менеджером загрузок, описанным в статье «Летние обновки» Тимура Денисова (МК №28-29(95-96)). Советуем также позаботиться о программах выбора лучших ftp-серверов с точки зрения пропускной способности сети. Это может быть **ping** или **traceroute**. В случае работы «вслепую» выбирайте ближайшие серверы.

Имейте в виду, что некоторые ftp-архивы требуют ввода вполне определенных логина и пароля, хотя есть и анонимные хранилища со свободным доступом к информации. Это, как правило, большие архивы, с которых любой желающий может загрузить интересующую его программу. В данном случае вместо логина обычно вводят anonymous, а вместо пароля — собственный адрес электронной почты. Таких серверов в Интернете несколько тысяч.

Помните, в зависимости от типа файла следует подбирать режим его передачи по сети. Для текстовых и *HTML* (Hyper Text Markup Language) подойдет *ASCII* (American Standard Code for Information Interchange), а для всех остальных — *Binary*. Можно было бы рассказать еще о некоторых «тонкостях» работы с ftp из командной строки консоли или какого-нибудь клиента Windows, но это уже тема отдельной статьи. Сейчас же перейдем непосредственно к проблеме поиска.

Хороший нюх — залог успеха!

Первый вопрос, который возникает у любознательного пользователя: чем отличаются ftp-поисковые системы от известных у нас поисковиков типа *Yandex* (**http://www.yandex.ru**), *Rambler* (**http://www.rambler.ru**) или *Aport* (**http://www.aport.ru**)? Все перечисленные серверы осуществляют поиск в *www* и *HTML*-страницах, тогда как ftp-специализированные находят файлы по их именам или названиям каталогов.

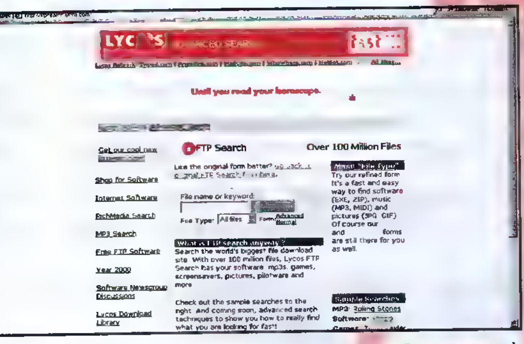
Чаще всего приходится сталкиваться с двумя ситуациями: человек ищет либо любое бесплатное или условно-бесплатное ПО определенной направленности, либо вполне конкретное приложение. В первом случае ситуация проще — достаточно зайти на серверы фирм-разработчиков, например, **ftp://ftp.microsoft.com**, **ftp://ftp.novell.com**, или просмотреть сборник *CD* (Compact Disk) **ftp://ftp.cdrom.com**. Также на **ftp://oak.oakland.edu** есть множество программ для MS-DOS, MacOS и других ОС (операционных систем), отличных от Windows.

Что делать во втором случае? Можно порыться в многочисленных архивах ПО, например, **http://www.download.com**, **http://www.tucows.com**, **http://www.linuxapps.com**, **http://www.freeware.ru**, **http://www.freesoft.ru**. Есть и другой путь — обзаведитесь листингами содержимого того или иного ftp-сервера. Их следует искать на *Archie*-серверах, расположенных по всему миру. Подключаются к ним через *telnet*-порт (такой тип коннекта поддерживают Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator и некоторые ftp-клиенты), вводя обычно логин **archie** и выбирая тип терминала **vt100**.

Можно обратиться и к поисковым машинам, позволяющим находить файлы на ftp-серверах, собственно, ради них кашу-то и заваривали. Однако, обозрев бескрайние просторы Инета на предмет наличия оных, мы пришли к несколько удивительному выводу — не так уж и много подобных систем. Если говорить о сколько-нибудь популярных, их вообще считанные единицы. Причем, похоже, в рунете дела обстоят не хуже, чем на Западе, как это обычно бывает, а даже лучше — во, дают! А что Украина? На нет и суда нет ☹.

FAST FTP Search 4.0
(http://ftpsearch.lycos.com)

Равных по мощности ftp-поиска данному сайту, пожалуй, нет во всем мире! По его адресу можно легко догадаться, что он имеет прямое отношение к известной поисковой системе Lycos (**http://www.lycos.com**). Но интересно другое — где же аналогичные продукты именитых *Yahoo!* (**http://www.yahoo.com**), *AltaVista* (**http://www.av.com**), *HotBot* (**http://www.hotbot.com**) и других подобных им серверов? Неужели это никому не нужно? Вот и делайте выводы, кто лучше!



Сайт ведет обычный и расширенный поиск среди более 100 млн (!) файлов, расположенных на различных ftp-серверах. Если вы новичок и не знаете, как правильно оформить запрос, можете обратиться к примерам, находящимся на *FAST FTP Search 4.0*. Они достаточно символичны: ищем *mp3*-файлы с музыкой Роллинг Стоунз (Rolling Stones), архиватор WinZip, игру Tomb Raider, ну и конечно, фотографии Клаудии Шифер (Claudia Schiffer) и Памелы Андерсон ☺ (Pam Anderson).

Надо сказать, это один из немногих сайтов такого класса, хоть немного напоминающий портал. На нем вам предлагают обзавестись браузером *NeoPlanet*, приобрести или получить на шару новое ПО, а также воспользоваться специальными поисковыми механизмами MP3, картинок, видео и пр.

Filefinder.com
(http://www.filefinder.com)

Это тоже 100-миллионщик. Достаточно мощная «машина», жаль только, что она является абсолютным лидером по количеству баннеров на единицу площади ☹. А поскольку большинство из них еще и непристойно-

го содержания, возникает вопрос: «КАКИЕ файлы ищет сайт?» В остальном же все очень неплохо.

Оригинально разработчики подошли к оформлению внешнего вида результатов поиска информации. На первый взгляд, все как всегда — обычная таблица с колонками типа *Host*, *Size*, *Date* и пр. (параметров всего девять). Однако вы можете задать очередность их следования, исключить некоторые из них или даже продублировать ☺. Удивляет, правда, отсутствие возможности менять количество выводимых колонок — их в любом случае шесть. Как ни считай, а все параметры одновременно вывести не получится. Что ж, в семье не без урода.

FtpFind
(http://www.ftpfind.com)

Неплохой поисковик, хотя и не столь мощный, как два предыдущих. В его интерфейсе разработчики прекрасно сочетают простоту и набор основных необходимых «в хозяйстве» функций. *БД* (база данных) сайта содержит ссылки на более чем 60 млн. файлов, расположенных на паре тысячах серверов. Помимо обычного поиска, вы можете осуществлять навигацию по интересующему Вас ftp-сайту, обходясь без непосредственного подключения к нему. Есть и расширенный поиск,



в котором можно задать параметры сортировки найденных ссылок на файлы.

Прекрасным подспорьем является тематический поиск по категориям *Linux*, *Windows*, *BeOS*, *MacOS*, *Sound*, *Movies*, *Pictures* и *Misc* (разнообразные архивные файлы). Каждая из них, в свою очередь, содержит еще подкатегории или даже подподкатегории, есть возможность обычного и расширенного поиска в них по ключевому слову. Например, в разделе *Windows* можно искать ПО, документы, шрифты, скринсейверы, темы рабочего стола, драйверы, библиотеки и другой софт для этой ОС. Что касается аудио-, видеофайлов, картинок, на наш взгляд, их систематизировали не лучшим образом, — только по расширениям ☹.

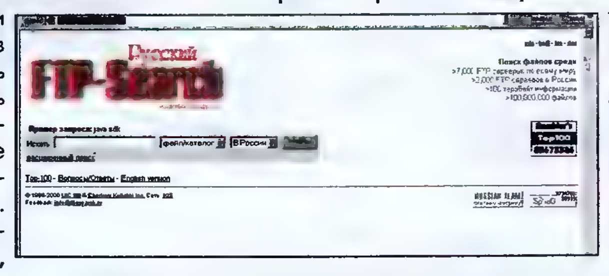
Если вам понравился данный сайт, организуйте поиск через него прямо со своей домашней странички. Разработчики предлагают взять у них готовый кусок необходимого *html*-кода.

Русский FTP-Search
(http://www.filesearch.ru)

У нас, как известно, без казусов не бывает. Вот так и здесь — ресурс солидный, есть даже англоязычная версия, а оформление нулевое, видать, терпения у разработчиков не хватило ☹. Ну да ладно, хватит брюзжать, поговорим лучше о приятном.

Итак, к вашим поисковым услугам снова-таки более 100 млн. файлов на нескольких тысячах ftp-серверов России и семи тысячах по всему миру, еще и свыше 100 Тб различной информации! Попробуйте, найдите у «буржуев» нечто подобное.

Особо стоит отметить обновляемость данных — БД переиндексируют раз в 5 дней. Если по каким-то причинам робот не полу-



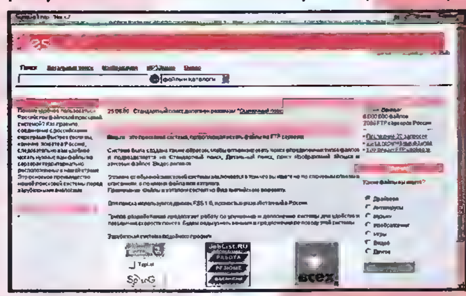
чил ответ от сервера, он повторяет свои попытки каждый день, в случае отсутствия активности в течение трех недель ссылку удаляют из списков. Таким образом, информация всегда свежая, «мертвые» адреса практически не попадаются.

Если вы хотите добавить в БД свой ftp-сервер, мыльте почту с указанием его адреса на **ftpadd@filesearch.ru**. Причем ресурс обязательно должен быть общедоступен, а его имя необходимо внести в *DNS* (создать собственный IP). Любители регистрировать в подобных системах *www*-серверы или *html*-страницы могут сразу отложить карандаш в сторону ☺ — все равно ничего не выйдет.

files://
(http://files.ru)

Облик этого сайта куда приветливее предыдущего, да и сервисов побольше. Например, можно вести тематический поиск — выбрав необходимую закладку, вы откроете форму для поиска изображений или MP3/аудио, видео, детального поиска. Непонятно только, для чего на *files://* размещают глубокомысленные советы типа «Если вы ищете видео файлы, то вам будет удобнее воспользоваться предназначенным для этого режимом «Видео»?!

Вы можете воспользоваться опциями поиска, такими, как *Файлы и каталоги*, *Только файлы*, *Только каталоги*, *Точное совпадение*, *Сервер*. Есть также *Оценочный поиск*, позволяющий подбирать наиболее подходящий для скачивания информации сайт из числа найденных. В случае детального поиска вы выбираете возможность искать информацию на заданном вами ftp-сервере, ограничивать результаты поиска датой и размером, сор-



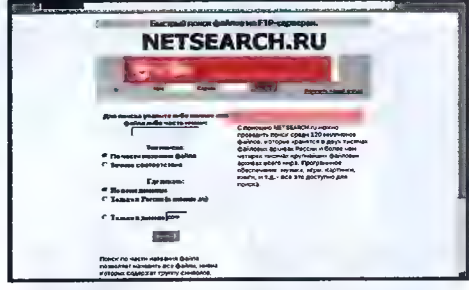
тировать их по заданному критерию.

Для удобства восприятия каждому типу файла разработчики сопоставили соответствующую пиктограмму. Кроме того, вы получаете всю необходимую информацию о результатах поиска: имя каталога, сервера, полный путь, количество подкаталогов первого уровня, дату и время создания/изменения, размер. Достаточно кликнуть по интересующей ссылке, чтобы посмотреть содержание найденного архива.

Netsearch.ru
(http://netsearch.ru)

Тоже довольно «нехилая» поисковая система, охватывающая 120 млн. файлов, расположенных в 2 тыс. архивах России и более чем 4 тыс. серверов по всему миру. Однако несмотря на доступность самых разных категорий — начиная с ПО, заканчивая музыкой и фильмами — систематизация, подобная *files://* отсутствует ☹. Все, что вам доступно, это выбор между точным соответствием и поиском по части названия. Зато можно варьировать область поиска, просматривая только домены **.ru**, **.com** или все подряд.

Собственно, все. Знаете, в подобных обзорах всегда не хватает площади несколь-



ких полос, и мы жалуемся — нельзя, мол, в еженедельнике рассказать обо всем. В данном случае, к сожалению, все иначе — рассказывать, по большому счету, больше не о чем ☹. Видимо, ftp все же потихоньку теряет свою былую славу.

Напоследок хочется сказать еще два слова о культуре — у нас ведь она в таком дефиците. ftp, наряду с *NNTP* (Network News Transfer Protocol), серьезно загружает линии, соединяющие вас с другими компьютерными системами, поэтому не злоупотребляйте работой в часы максимального трафика. Постепенно совершенствуйте свои навыки получения и отправки файлов — используйте сжатие «на лету» и получайте большие объемы информации в нерабочее время, с помощью специальных программ.

Василий ПОПОВ

Попутного wwwетра

Водные виды спорта в нашей стране, конечно, не могут соревноваться в популярности с футболом, боксом или даже автогонками. Однако у них есть довольно большая армия поклонников, энтузиастов, которые предпочитают проводить все свое свободное время под парусом или с веслом в руках, преодолевая пороги бурных горных речек. Весьма убедительным подтверждением этому факту служит множество интернет-сайтов, созданных любителями яхтинга, водного туризма, виндсерфинга etc. Возможно, и среди наших читателей есть люди, не чуждые романтике морских и речных походов, сегодня для них мы подготовили краткий обзор ресурсов, посвященных спорту и отдыху на воде.

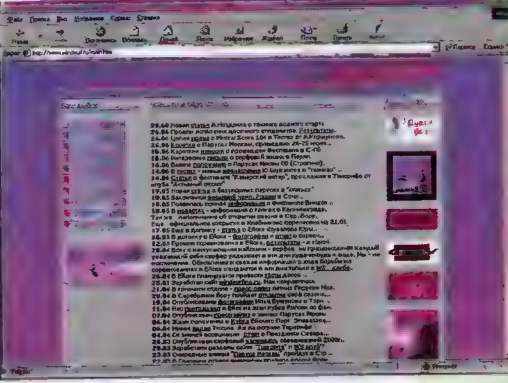
Сайт **«Яхтинг в России»** (**http://yachting.ru**) — официальный ресурс *Всероссийской Федерации Парусного Спорта*. Его разработчики вкратце познакомят вас со всеми аспектами яхтинга как вида спорта, хобби и даже образа жизни. Здесь вы найдете описание *Онежской* и *Соловецкой регат*, самых северных парусных соревнований России. Отчеты о регатах, представленные на сайте, мало чем отличаются от репортажей с любого спортивного состязания. И хотя в тексте присутствует множество специальных терминов, которые человеку, далекому от парусного спорта, могут быть не совсем понятны, они прекрасно передают общую атмосферу, царящую на регате. Поскольку данный ресурс является виртуальным представительством серьезной спортивной организации (к тому же, похоже, государственной), тут выложено много официальных документов Всероссийской Федерации Парусного Спорта, а также номера газеты *«Яхтинг в России»* за январь, февраль, март, апрель и май. Наиболее информативен раздел **«Яхты, паруса, такелаж»**, повествующий о различных моделях яхт, их преимуществах и недостатках. Вам расскажут о первых российских разработках в области сэйлер-трейлеров — небольших (в две-три тонны) яхтах, которые без труда можно перевозить на автомобиле от одного водоема до другого, причем для примера используется модель «Александр 25». Все интересующиеся смогут узнать подробности о ее строении (корпус, палуба, мачта и т. д.), о возможностях оборудовании каюты «для бедных» и «для богатых». Не обойдены вниманием и гиганты мирового яхтостроения. Читайте статью, повествующую о последних моделях яхт британской фирмы *Oyster*, выпускающей одни из лучших спортивных моделей. Ее полной противоположностью является продукция *Perini Navy*. Яхты этой итальянской фирмы, развивающей до 19 узлов под парусом, называют «Роллс-Ройс парусного мира». Шикарная внутренняя отделка ручной работы превосходно сочетается с отличными ходовыми качествами.

Также на сайте работает *WWW-конференция*, где можно получить ответы на всевозможные вопросы, связанные с покупкой, продажей и постройкой яхт; здесь есть что почитать — отрывки из воспоминаний старых яхтсменов; можно узнать, как приготовить в сильную качку классную закуску, и многое другое. Не обойден вниманием и такой важный вопрос, как навигационная аппаратура и средства связи. О старых, проверенных временем приспособлениях и о новинках читайте в разделе **«Навигация и связь»**.

А вот сайт **Whitewater.ru** (**http://whitewater.ru**) расскажет вам о *родео* (экстремальный каякинг), о такой экзотике, как *водный слалом*, также из серии X-treme. Эти виды спорта не слишком популярны в странах бывшего СНГ, однако имеют множество почитателей за рубежом. Ресурс содержит огромную информацию по вышеназванным вопросам и будет интересен как тем, кто впервые услышал слова «каяк», «сплав», «гребной слалом» и т. д., так и профессионалам, за плечами которых множество трудных и опасных сплавов. В частности, вы здесь найдете большое интервью с *Джоном Керном* — человеком, имя которого стало синонимом экстремального каякинга; а также описание множества экспедиций и соревнований. Присутствуют и статьи по технике сплава, наиболее распространенным приемам управления каяком, и о том, как правильно выбрать весло, подготовить лодку к сплаву и многое, многое другое.

Также на сайте выложены материалы, посвященные водному слалому и *рафтингу* (сплав по горным речкам на специальном надувном судне — рафте). Прежде всего, эта информация ориентирована на людей, долгое время занимающихся этим спортом. Вы найдете здесь отчеты с чемпионатов мира, Европы и России, пресс-релизы, правила, рассказы о национальных сборных.

Сайт **Russian Internet Windsurfing Magazine** (**http://www.windsurf.ru/main.htm**) посвящен *виндсерфингу*. Он будет интересен



тем, кто не мыслит своей жизни без доски и паруса. Огромный раздел новостей (кстати, ежедневно обновляющийся) повествует, в основном, о различных чемпионатах, фестивалях, открытиях и закрытиях сезонов виндсерфинга в России и за рубежом. Выложенные тут статьи рассказывают о технике управления доской, различных способах «водного старта» и прочих «фичах», интересных спортсменам-серферам и абсолютно непонятных дилетантам. Также на сайте представлены отчеты о наиболее популярных соревнованиях, множество фотографий, описание наиболее удобных мест для занятий виндсерфингом и цены на серфамуницию.

Создатели сайта с романтическим названием **«В ожидании ветра»** (**http://www.deol.ru/rfa**) тоже являются поклонниками виндсерфинга и его разновидностей. Здесь вы можете прочесть о всевозможных российских и мировых чемпионатах по этому виду спорта. Особенное внимание уделено *зимнему виндсерфингу* (оказывается, есть и такой). Очень большие и содержательные статьи рас-

скажут вам о специфике занятия виндсерфингом в Египте и Испании. Много внимания уделяется снаряжению и технике управления доской. Довольно интересна *фотогалерея*. Помимо всевозможных смешных и курьезных моментов, здесь запечатлены соревнования по... виндсерфингу в бассейне.

Сайт, скрывающийся под адресом (**http://www.sail.ru**), снова возвращает нас к теме яхтинга. Судя по всему, этот ресурс был создан не для рассказа о яхтах, а для общения убежденных яхтсменов (думаю, так можно выразиться) различной квалификации. На его страницах постоянно идут обсуждения различных проблем этой особой категории населения, проводятся анализы гонок на судах различных типов и многих других специальных вопросов. В связи с обновлением дизайна, большинство статей находятся в заархивированном виде и доступны по адресу (**http://www.sail.ru/old**).

«Вода, конечно, нужна. Но что она без ветра? Всего лишь емкость, гладь, среда. А ветер дает ей жизнь. Ветер одухотворяет воду. Емкость превращается в стихию. Оживают паруса, все приходит в движение. Это ли не жизнь?». Вот такими словами встречает нас сайт **«Зеркало ветра»** (**http://www. wind.ru**), созданный энтузиастами *виндсерфинга* и *фанборда*. Здесь вы сможете ознакомиться с отчетами о всех акциях *Ассоциации виндсерфинга России* за текущий год. В погоне за ветром спортсмены часто выбираются далеко не в ближнее зарубежье. Содержательные рассказы об особенностях испанского, турецкого, греческого и португальского виндсерфинга читайте в разделе *«Странствия»*. Здесь же хранится рассказ о безумной попытке добраться на доске из Петербурга в Хельсинки. Для тех, кто делает первые шаги в этом виде спорта, предусмотрена рубрика **«Советы»**. Вы узнаете о современных парусах и досках, тактике гонок, международном своде условных сигналов, отношениях скоростей ветра и прочих серфенгистских тонкостях.

Еще один экзотический вид спорта и отдыха, малоизвестный в наших широтах, — *парусный туризм*. Именно ему посвящен ресурс, расположенный по адресу (**http://www.katamaran.ru**). Здесь вам расскажут об огромном количестве туристических и спортивных парусных катамаранов, которыми пользуются российские и зарубежные любители так проводить свое свободное время. К вашим услугам описание и технические характеристики серийных моделей *«Альбатрос»*, *«Простор»*, *«Фиорд»*, *«Ветер»*, *«Бриз»*, экспериментальных разработок *Sea Umbrella* и *Sea Fan*, а также сведения о многочисленных доработках и модификациях оригинальных катамаранов. На сайте выложена и информация о *яхт-клубе*, в который могут вступить все желающие. Хотя клуб располагается в Москве, чтобы стать его членом и принимать участие в мероприятиях, вам не обязательно жить в этом городе. Если вы с детства мечтаете о морских походах, администрация обещает помочь воплотить вашу мечту в жизнь. Также на сайте присутствует почти исчерпывающая теоретическая информация, необходимая любому, кто готовится к длительным морским походам: способы вязания морских узлов, необходимый состав походной аптечки и способы оказания первой помощи, основы навигации, радиосвязи и метеорологии, полное описание необходимого снаряжения и многое другое.



На сайте **«Яхтенная энциклопедия»** (**http://1yachtua.com/**) вы найдете большой иллюстрированный каталог яхт и исчерпывающее описание того, как их самостоятельно собрать, сведения об их устройстве, эксплуатации и, вообще всем, что связано с яхтами, парусным спортом и яхтенным отдыхом. Имеются подробные описания наиболее интересных мест земного шара, которых создателям сайта удалось достичь. Если кто-нибудь сам собирается провести отпуск под парусом, возможно, его заинтересуют советы известного в СНГ яхтенного капитана Анатолия Вербы, любопытны и его рассказы о мысе Горн и прочих экзотических местах. Ну, а если кто-нибудь собирается приобрести яхту — к вашим услугам более 80 современных моделей, плюс полное техническое описание. Средиземноморье — одно из любимейших мест яхтсменов всего мира. На сайте имеется морская карта данного региона, с указанием портов, глубин, мелей и т. д.

Оказывается, постройка яхт — занятие не менее интересное, чем участие в регатах. Сайт **«Яхтинг-Оптима»** (**http://www.cosmos.rcnet.ru/geka/**), созданный группой дизайнеров и изготовителей парусных судов, расскажет вам о различных яхтинговых проектах. Проектно-исследовательская группа *«Яхтинг-Оптима»* появилась в 1989 году и специализируется в области инженерной поддержки крупных яхтинговых проектов. Тут вы познакомитесь с многочисленными работами, в которых принимали участие специалисты этого центра. Вашему вниманию предлагаются модели яхт, создававшихся для крупных международных регат, разработка моделей прогулочных судов, досок для виндсерфинга и катамаранов, а также материалы различных интересных проектов, не связанных с парусным спортом. Обязательно посетите фотогалерею — без нее вы не сможете оценить всю масштабность работы вышеупомянутой группы.

И снова виндсерфинг. На сей раз — страничка Санкт-Петербургского клуба **«Драйв»** (**http://www.windsurfing.spb.ru/**). Новости, пестрящие разноцветными линками, повествуют о последних достижениях виндсерфинга в мире вообще и в Санкт-Петербурге в частности. Как и на всяком уважающем себя «парусном» сайте, много внимания уделено снаряжению, технике владения «парусной доской», отчетов о соревнованиях и рассказов о путешествиях. Кроме того, выложены видеоролики, демонстрирующие наиболее интересные моменты состязаний, множество фотографий, работает чат.

Мир водных видов спорта богат и разнообразен. Все сайты, представленные в этом обзоре, созданы фанатами своего дела. Даже если вы никогда в жизни не видели настоящей яхты, не сплавлялись по горным речкам и не стояли на «парусной доске», посещение этих ресурсов не покажется вам скучным и бессмысленным времяпровождением. И, кто знает, возможно, и вам захочется окунуться в мир волн и ветра.

Против спама нет приема?

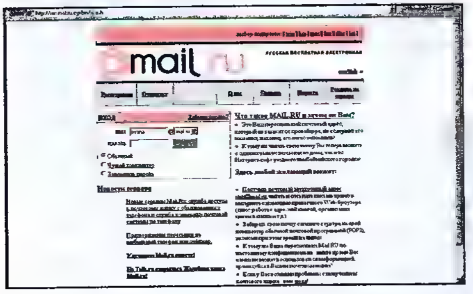
Александр БУТЕНКО alexb@ck.ukrtel.net

Пользователи сети Интернет могут оказаться уязвимыми для разного рода злонамеренных действий, одним из примеров которых является спамерство. На наш взгляд, оно относится к категории преступлений, связанных с насилием — злостное навязывание информации беззащитному пользователю e-mail'а.

Для начала...

...давайте рассмотрим социально-экономические корни проблемы. Как известно, большинство людей совсем не против заработать, заработать побольше, а значит, использовать все новые методы заработка которые только могут приносить доход. В этом смысле Интернет как явление весьма молодое представляет собой настоящее золотое дно.

Как и в любой сфере человеческой деятельности, деньги тут можно зарабатывать по-разному, но тем-то и отличается Интернет, что развернуть в нем собственный магазин или же провести рекламу своего товара необычайно легко, лишь бы он



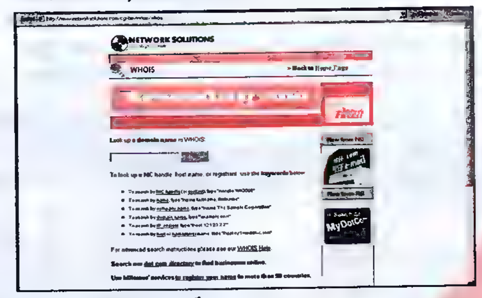
был в наличии. В то же время, многие производители реальных продуктов не умеют сами рекламировать их в Интернете, а возможности легальных методов промоушена (например, баннеры), как всегда, ограничены количеством желающей лицезреть их публики.

Впрочем, достаточно выйти на улицу в центре большого города, чтобы убедиться — реклама может найти вас сама и без вашего на то согласия, к примеру, в лице мальчиков с буклетами компании «Рога и Копыта ЛТД» ☺, которые постараются всучить вам этот буклетик всеми правдами и неправдами. Но в этом и состоит проблема — ведь, чтобы они захотели это сделать, для начала нужно им заплатить. А много ли буклетов один такой мальчик раздаст за день работы? А сколько их нужно напечатать, и сколько нужно приплатить за качество полиграфии, чтобы предполагаемой жертве не противно было их держать в руках, и чтобы она не спешила скомкать и выкинуть свой экземпляр в ближайшую урну?

С Интернетом все обстоит куда проще, поскольку здесь изготовление рекламы стоит значительно меньших денег. Единственная проблема состоит в том, что вряд ли найдется много желающих каждый день разгребать сотни и тысячи рекламных сообщений в своих почтовых ящиках. Именно поэтому спам и незаконен.

Все это, казалось бы, раз и навсегда доказывает — ни один уважающий себя бизнесмен никогда не воспользуется услугами спамеров, но... об уважающих себя речь и не идет. У этих людей есть деньги и на обычную рекламу, а вот владельцы сомнительных бизнесов, рассчитывающие на тот процент дурачков, которые, как известно, везде найдутся, они-то как раз и понимают — их потенциальный глупый клиент не подумает о том, что покупать услуги такой компании нельзя хотя бы из чистого принципа. Вот такое вот уважение к клиенту, не говоря уже об остальных получателях ее спама!

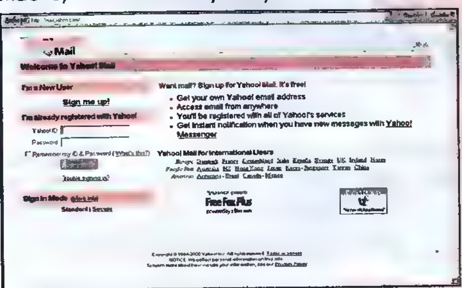
Учитывая то, что спам очень дешев, спамерам выгодно посылать десятки тысяч писем — они знают, что по крайней мере одно из них принесет им клиента, и затраты на спам уже окупятся! Читатель, конечно, может в свою очередь обвинить меня в явном неуважении к недальновидным пользователям, которые описаны в не слишком лестных для них выражениях. Но не забывайте, они-то и поддерживают бизнес спамеров — да-да, можете не сомневаться, иначе спам давно бы уже исчез. А то, что они поддерживают спамеров, в свою очередь, мешает нормально жить остальным юзерам, тем, что поумнее. Но не будем их обижать —



в конце концов, бороться надо не с ними, а с самими спамерами. Далее мы рассмотрим, каким же образом рядовой пользователь может защитить себя.

Пять золотых правил

1. Никогда не рассылайте спам сами! Это правило просто очевидно, и если вы не хотите перейти в разряд врагов человечества, не нарушайте его ☺. В то же время не забывайте, что многие рассылатели спама не считают свою массовую корреспонденцию спамом. Просто запомните: даже десяток писем, разосланных тем, кто, по вашему, действительно нуждается в этой услуге, будет расценен как спам. В то же время, если вы напишите письмо каждому человеку лично, то это уже нельзя назвать спамом. Казалось бы, разница несущественная, но ведь, сочиняя каждое конкретное письмо отдельно, вы думаете о человеке, о его конкретных нуждах и интересах — вы его уважаете, и он это почувствует.



Например, я сознательно потребовал от провайдера отключения некоторых своих знакомых, неоднократно пересылавших мне письма примерно такого содержания: «Отправьте это письмо всем вашим контактам», — далее следовало объяснение, почему это нужно делать. Подобные письма являются сетевыми аналогами финансовой пирамиды МММ, и пересылая их, вы сами становитесь соучастниками преступления. Никогда не делайте этого и объясните другим, почему и им не стоит делать ничего подобного. Тем самым вы значительно уменьшите количество спама в Сети. Не стоит пересылать письма, полученные от антивирусных компаний. Солидные компании никогда не будут просить вас заниматься спамом ☺.

2. Никогда не пользуйтесь услугами, которые рекламируют спамеры! Если кто-то для рекламы своих услуг прибегнул к спаму, он уже доказал этим свое полное неуважение и к вам, и ко всем остальным его получателям. Покупая эти услуги, вы тем самым финансово поддерживаете незаконную деятельность.

3. Не вводите свой адрес электронной почты в формах регистрации на подозрительных сайтах! Не забывайте: для того, чтобы спамер прислал вам письмо, он сначала должен узнать ваш адрес. Спамеры очень изобретательны в собирании адресов потенциальных жертв. Они могут создавать собственные web-сайты с единственной целью: узнать ваш адрес. Иногда владельцы несолидных серверов собирают ваши данные не для спамеров, но впоследствии продают их спамерам, чтобы получить дополнительную прибыль.

Если вы общаетесь в каком-либо чате или форуме, стоит подумать о том, что ваш адрес может стать достоянием спамеров, которые, разыскивая адреса электронной поч-

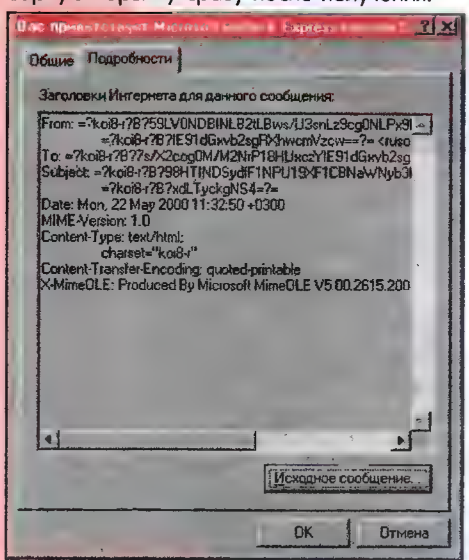
ты своих жертв, используют специальные программы, сканирующие различные форумы или группы новостей Usenet,. Чтобы бороться с этим, можно, к примеру, ввести в форуме не настоящий адрес, а, скажем, изменить его таким образом: **login@provider.com** на **login_nospam@provider.com** или на **login-RemoveThisWhileReplyingToMe@provider.com**, также вас поймут, если вы напишите что-то типа **login#provider.com**. Одним словом, надо обмануть спамерскую программу-сканер, будучи понятым живыми людьми. Наконец, можно указать ваш запасной адрес электронной почты на каком-нибудь бесплатном сервере — например, *YAHOO! Mail* (**http://mail.yahoo.com**), *Hotmail* (**http://www.hotmail.com**), *@mail.ru* (**http://www.mail.ru**) и т. п.

4. Никогда не отвечайте на письма спамеров! Часто спамеры пишут: ответьте на это письмо словами *unsubscribe me* (с англ. «отмените мою подписку»), и мы не будем больше слать вам свои письма. Не верьте им! Если человек уже решился послать вам хоть одно письмо без вашего согласия, ему никак нельзя верить. Ваш ответ ему нужен для того, чтобы узнать, что ваш ящик кто-то регулярно читает — в результате, спамер будет слать вам еще больше писем.

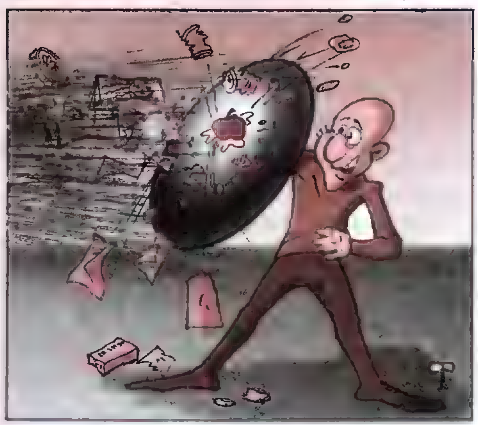
Не стоит просто удалять письма спамеров — с ними нужно бороться! Этому и посвящена вторая часть нашей статьи.

Если спам оказался вдруг...

Проще всего воспользоваться фильтрами, — обычно почтовый клиент можно настроить так, чтобы он удалял письма от спамеров. К примеру, в **Microsoft Outlook Express** надо выполнить *Сервис>Правила для сообщений>Список блокируемых отправителей*. В открывшееся окно можно добавить адреса спамеров, после чего их письма будут автоматически отправляться в мусорную корзину сразу после получения.



Некоторые системы бесплатной почты также имеют отличную защиту от спамеров. К примеру, Hotmail имеет специальный инструмент *Options>Inbox Protector*, который позволяет не только блокировать спамеров с определенными адресами, но еще и содержит различные алгоритмы выявления типичных сообщений от спамеров. Автор сам пользовался этой системой и остался очень доволен — более 80% спама определяется и уничтожается сразу же! Кроме того, подобные системы обычно имеют общий список спамеров, и



попавшие в него уже не смогут ничего послать с засвеченного адреса ни одному пользователю службы. Подобная централизованная защита также имеется у многих провайдеров и корпоративных систем электронной почты — обязательно поинтересуйтесь у вашего ISP (Internet Service Provider) или системного администратора.

Все описанные выше методы борьбы со спамом носят скорее оборонительный характер. Но многие пользователи хотят пойти дальше и наказать спамера, причем их желание абсолютно законно и может только поощряться. Итак, что же обычный пользователь может сделать, чтобы выявить и наказать спамера?

Преступление и наказание

Давайте рассмотрим обычное письмо спамера. Нас интересует не само сообщение, а техническая информация о нем. Например, в Outlook Express выберем *Свойства* из контекстного меню и перейдем на закладку *Подробности*. Тут мы видим заголовки сообщения и кнопку для отображения исходного текста письма. Подобные функции есть и в большинстве других почтовых клиентов. Ниже представлены заголовки типичного спамерского письма, полученного мною:

From greg@yes.zzn.com Thu Jun 22 01:29:22 2000

Received: by mail.ck.ukrtel.net from localhost

(router,SLMail V3.2); Thu, 22 Jun 2000 01:29:21 +0300

Received: from svegssag.mail.svegssag.se [212.214.3.51]

by mail.ck.ukrtel.net [195.5.0.131] (SLmail 3.2.3113) with ESMTP

id 8EECDEAB46C311D4B4B40000B45069E9

for <alexb@ck.ukrtel.net>; Thu, 22 Jun 2000 01:29:16 0300

From: greg@yes.zzn.com

To: greg@yes.zzn.com

Subject: New Findout About Anyone Fast Now!

Date: Thu, 22 Jun 2000 01:29:21 +0300

Message-id: <20000622012921.8eecdeab46c311d4b4b40000b45069e9.in@mail.ck.ukrtel.net>

X-SLUIDL: D174900A-468511D4-B4B40000-B45069E9

Теперь объяснить, что же мы видим, и как эта информация может помочь нам в отслеживании негодяя. Первая строка:

From greg@yes.zzn.com Thu Jun 22 01:29:22 2000

указывает, что письмо получено с определенным обратным адресом в определенное время. Подобные данные могут пригодиться лишь провайдеру для выявления злоумышленника, но никак не нам. Кроме того, адрес может быть и фальшивым.

Последние строки:

From: greg@yes.zzn.com

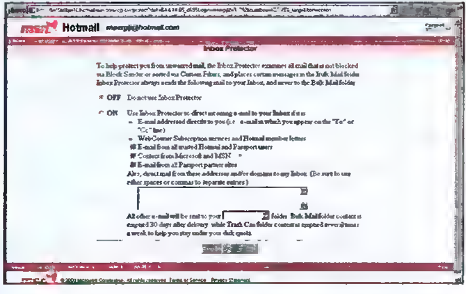
To: greg@yes.zzn.com Subject: New Findout About Anyone Fast Now!

Date: Thu, 22 Jun 2000 01:29:21 +0300

Message-id: <20000622012921.8eecdeab46c311d4b4b40000b45069e9.in@mail.ck.ukrtel.net>

X-SLUIDL: D174900A-468511D4-B4B40000-B45069E9

также содержат не очень много полезной для нас информации, разве что опять-таки время отправки и *subject* (с англ. «предмет сообщения»), по одному виду которого



часто легко отгадать, с чем вы имеете дело. Основной интерес представляют те строки, что в середине:

Received: by mail.ck.ukrtel.net from localhost

(router,SLMail V3.2); Thu, 22 Jun 2000 01:29:21 +0300

Received: from svegssag.mail.svegssag.se

[212.214.3.51]
by mail.ck.ukrtel.net [195.5.0.131] (SLmail 3.2.3113) with ESMTP id 8EECDEAB46C311D4B4B40000B45069E9
for <alexb@ck.ukrtel.net>; Thu, 22 Jun 2000 01:29:16 0300

Как видите, эти строки представляют собой формат типа *Received by... from... for...* Здесь нас будет интересовать все: от первого *Received* до последнего *for*. Мы видим, что письмо было получено сервером **mail.ck.ukrtel.net** от компьютера с именем *localhost* такого-то числа в такое-то время. Т. к. зона **ck.ukrtel.net** — это черкасская дирекция Укртелекома, а мой собственный адрес имеет вид **alexb@ck.ukrtel.net**, мы узнаем, что письмо было получено сервером Телекома для одного из его пользователей. Причем компьютер, изначально отправлявший письмо, не имел зарегистрированного доменного имени, он назывался localhost — таким именем могут назвать любой компьютер в сети TCP/IP.

Далее могут идти еще несколько записей типа *Received by... from*, показывающих пройденный сообщением путь в обратном порядке. Итак, информация о сервере, первым получившем спамерское письмо:

Received: from svegssag.mail.svegssag.se [212.214.3.51]
by mail.ck.ukrtel.net [195.5.0.131] (SLmail 3.2.3113) with ESMTP id 8EECDEAB46C311D4B4B40000B45069E9
for <alexb@ck.ukrtel.net>; Thu, 22 Jun 2000 01:29:16 0300

Этот заголовок стоит изучить поподробнее — в нем прописан сервер **svegssag.mail.svegssag.se** с IP-адресом 212.214.3.51. Он доставил письмо нашему компьютеру **mail.ck.ukrtel.net** (195.5.0.131) для пользователя **alexb@ck.ukrtel.net**. Здесь также указано точное время получения сообщения (Thu, 22 Jun 2000 01:29:16 0300) и его уникальный номер (ESMTP id 8EECDEAB46C311D4B4B40000B45069E9). Единственное, чего нам не хватает теперь, это адреса самого злоумышленника!

Иногда он присутствует в конце приведенного списка в формате типа:

Received: from [62.244.48.122] by win.mail.ru with HTTP

Подобная запись указывает, что самый первый сервер (в данном случае **win.mail.ru**, получивший письмо по протоколу *http*) принял это письмо от машины с конкретным адресом — 62.244.48.122. Именно на него следует обращать внимание, ибо, как мы уже говорили, e-mail в письме спамера может быть фальшивым, а вот подделать IP куда сложнее.

Но обратимся же к условиям, при которых мы располагаем только адресом первого сервера — получателя письма. Здесь может быть несколько вариантов:

☞ почтовый сервер установлен на самой машине злоумышленника;

☞ сервер не подставляет адрес машины злоумышленника по каким-либо причинам;

☞ адрес присутствует, но начинается с чего-нибудь типа 10 или 192.168.0, — а это адреса, зарезервированные для LAN (Local Area Network). В таком случае мы можем быть почти на сто процентов уверены, что спамер находился в той же локальной сети, что и сервер, отправивший его письмо (скорее всего, сервер был шлюзом этой сети в Интернет, а спамер — ее пользователем).

Таким образом, если сервер находился на машине спамера, то и его имя может быть фальшивым☹. Поэтому для начала давайте проверим имена. Мы можем отправиться по адресу **http://www.ripe.net**, и там, выбрав ссылку *whois db*, попасть в *БД* IP-адресов сети. Введя интересующий нас адрес, узнаем и кто его владелец, и контактную информацию о нем.

Скорее всего, владельцем является компания, где работал спамер, или же его ISP, или, наконец, провайдер его компании. Узнав координаты владельца адреса спамера и владельца первого сервера, можно посетить их web-сайты, т. к. на них иногда содержатся дополнительные адреса для сообщений о спаме и других нарушениях. Наконец, последним объектом наших исследований станет сам адрес электронной почты спамера. Если он не фальшивый, стоит сообщить компании, которой принадлежит сервер, приютивший у себя спамера, о незаконных действиях ее клиента.

Для начала, давайте посетим адрес **http://www.networksolutions.com**, и, выбрав там очередную БД *WHOIS Lookup*, введем название домена, в котором находится адрес электронной почты. В нашем случае это **greg@yes.zzn.com**. Система может сообщить нам, что домен **yes.znn.com** не зарегистрирован в базе, и неудивительно — регистрация доменов третьего уровня часто является делом владельца домена второго уровня. Поэтому попробуем ввести название домена второго уровня **znn.com**.

Вполне возможно, что мы получим контактную информацию и IP-адреса компании владельца домена. А если у вас есть утилита **nslookup** (входит в состав многих пакетов утилит TCP/IP, а также Windows 2000/NT и Unix), вы можете с ее помощью узнать IP-адрес домена **yes.znn.com** или любого другого, имеющего отношение к нашему спамеру. Можно воспользоваться и утилитой **ping** — по команде *ping yes.znn.com она* с радостью выдаст вам IP-адрес домена, если он существует. Затем мы опять отправимся на *Ripe* и узнаем, кому принадлежит данный адрес.

Когда мы, наконец, собрали информацию о всех «заинтересованных лицах», попытаемся связаться с ними по адресам типа **abuse@server.com**, **spam@server.com**, **postmaster@server.com**, **admin@server.com**, **support@server.com**, **root@server.com**. Если у данной организации есть web-сайт, обязательно посетите его с целью поиска подобных адресов. Кроме того, многие службы бесплатной электронной почты размещают на своих сайтах такие адреса и инструкции по борьбе со спамерами. К сожалению, далеко не все реагируют на запросы. Например, администрация *@mail.ru* абсолютно не реагировала ни на один из моих запросов о своих пользователях, даже когда они были уличены в рассылке троянов ☹, а вот администрация *YAHOO! Mail*, напротив, очень быстро и эффективно предприняла ответные меры.

От вас требуется только отправить по соответствующим адресам точный текст исходников письма спамера — текст письма с заголовками. Для этого в Outlook Express просто нажмите на кнопку *Исходное сообщение* в закладке *Подробности* контекстного меню *Свойства* и выберите весь текст (вверху идут заголовки, а под ними текст письма — если есть вложенные файлы, например, троянцы, то они тоже будут в данном тексте). Остается только отправить такое письмо всем адресатам, которых вам удастся найти с темой *Spam Report* или аналогичной, которую требует конкретная компания. Так, в случае *YAHOO! Mail* необходимо, чтобы заголовок доклада о спаме совпадал с заголовком самого письма спамера.

С такими важными уликами, как уникальный номер письма спамера, его IP-адрес и точное время отправки, любой ISP с корректно настроенными журналами на сервере сможет запросто отследить спамера, после чего он должен вынести ему предупреждение или вовсе запретить ему доступ в Сеть. Кстати, отказ от сотрудничества с вами по этому вопросу во многих странах может стать причиной для жалобы на самого провайдера, особенно, если спамер рассылал вирусы!

Поэтому в первую очередь с вами будут сотрудничать западные компании. Если натолкнетесь на стену непонимания отечественных ISP, ищите правды у вышестоящих провайдеров. Например, *AOL* (America Online) отличилась тем, что заблокировала российские и украинские сети, пользователи которых занимались рассылкой спама или совершали какие-либо другие противоправные действия, направленные на юзеров America Online.

ТоваR лицом

Геннадий ОСИПЕНКО gena@mycomp.com.ua

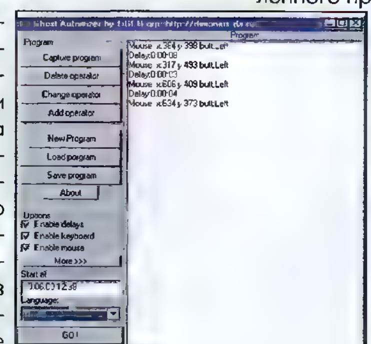
Свободная Варя

Здорово, пользователь! Вот мы и встретились снова, после небольшого перерыва на летнюю сессию. Надеюсь, у тебя не возникло с ней никаких проблем, а если это не так, то постарайся о них забыть, пока читаешь этот обзор. Ведь BARЯ скучала по тебе не меньше, чем ты по ней ☺.

В жизни бывают разные ситуации, например, иногда требуется заменить один и тот же текст сразу в нескольких файлах. Скажем, тебе необходимо быстро заменить некую подпись во многих документах сразу (если изменилось название фирмы), поменять некую общую информацию, касающуюся определенного проекта (программисту — заменить имя глобальной переменной в нескольких модулях, дизайнеру — атрибуты заголовков документов) — ведь делать это вручную долго, скучно и обидно.

Предлагаемая твоему вниманию программа произведет все эти действия автоматически. Тебе всего лишь надо будет выбрать папку, в которой хранятся подлежащие изменению файлы, указать, что на что заменить, и нажать на определенную кнопку. Ты можешь обработать либо один файл, либо все файлы этой папки, включая или не включая подкатологи. У программы русский интерфейс и русский же Help, что существенно облегчает работу с ней. **MReplace** поддерживает разные текстовые форматы, включая формат *Microsoft Word DOC*. Так что скачивай, и вперед, к заменам!

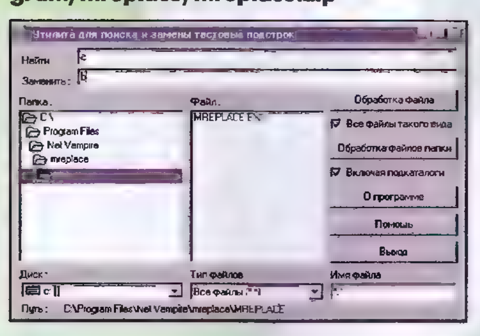
Ghost Automizer, 210 Кб
home: **http://tigergrp.chat.ru**
download: **http://tigergrp.chat.ru/PROG/ghost.zip**



Помнишь, в Windows 3.11 была программа *macros.exe*, которая замечала, где и когда была нажата кнопка мыши или кнопка на клавиатуре? После этого можно было восстановить зафиксированную последовательность действий из созданного программой файла. Macros.exe было очень удобно использовать для выполнения повторяющихся рутинных действий. Не знаю почему, но Microsoft решила не включать подобную программу в поставку Windows 95 и выше. И вот, наконец, отыскался аналог под названием **Ghost Automizer**. Он не только делает то же, что его предшественник под Windows 3.11, но еще и отображает в своем окне точные координаты и параметры события. Например, координаты точки экрана, на которой кликнули одной из кнопок мыши.

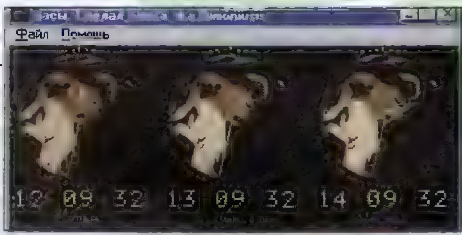
Ненужные действия при желании можно удалить. Если же появится противоположное желание, то перемещение или щелчок мышью, ввод текста или нажатие клавиши на клавиатуре можно добавить и вручную. Ghost Automizer может запустить записанную в файл последовательность действий в определенное время и после этого закрыться. Интерфейс в программе очень удобный, да еще и двуязычный: можно выбрать как русский, так и английский языки.

MReplace, 170 Кб
home: **http://ilmat.narod.ru**
download: **http://ilmat.narod.ru/program/mreplace/mreplace.zip**



Clocks, 270 Кб
home: **http://tigergrp.chat.ru/**
download: **http://tigergrp.chat.ru/PROG/clocks.zip**

Почти всегда, когда сидишь в чате, чувство времени целиком поглощается интересной беседой. Можно забыть лечь спать, поесть, пойти на работу (или уйти с нее домой ☺) и не сделать еще массу полезных дел. Конечно, друзья по Интернету могут напомнить тебе о том, что пора бы заняться менее виртуальными вещами, нежели чат. Но, если они, например, живут в США, то им придется добавлять к местному времени несколько часов, чтобы определить, пора тебе вставать или ложиться спать. Для своего же удобства ты можешь предложить им скачать программу **Clocks**, создающую линейку часов, показывающих время, которое отличается от системного на некоторый промежуток. Таким образом твои друзья всегда будут знать, который у тебя час, и смогут вежливо предложить что-нибудь сделать, не оплошав со временем.



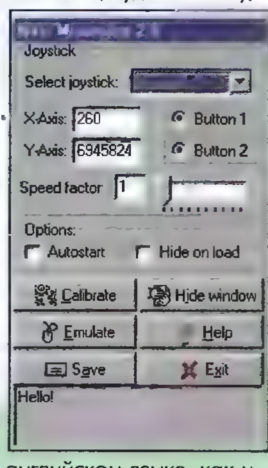
Talker, 210 Кб
home: **http://sharos.chat.ru**
download: **http://sharos.chat.ru/programs/talker.zip**

Когда-то давно я описывал программу **Chat-Master**, которая обладала самосовершенствующимся искусственым интеллектом и могла вести довольно связные беседы с разными людьми. Приятно заметить, что популярность этой программы возросла, в результате чего у нее появились последователи — такие, как, например, Talker. Последний тоже пытается общаться от имени компьютера, но произносимые им фразы частенько не имеют никакого отношения к тому, что сказал ему ты. Безошибочно он реагирует только на пустую строку — сразу интересуется, не надоело ли тебе с ним общаться ☺. Я желаю автору усовершенствовать алгоритм программы, чтобы мы смогли насладиться беседой с еще одним виртуальным болтуном.



NVD MouseJoy 2.0, 150 Кб
home: **http://nvd.freeservers.com/progs2**
download: **http://nvd.newmail.ru/mousejoy.exe**

Чего только не придумают разработчики программ в часы досуга! Вот новый плод их творчества, предназначенный, судя по всему, ярым поклонникам летных симуляторов. Это программа, которая позволяет управлять курсором мыши, используя джойстик. В **Mouse Joy** есть специальные опции для настройки кнопок и калибровки джойстика. Также в программе присутствуют функции автозапуска, сохранения настроек, а также исчерпывающая помощь — правда, на английском языке, как и весь интерфейс программы. Короче, крайне полезная вешь! ☺



На этой веселой и, несомненно, необходимой программе я заканчиваю сегодняшний обзор. Надеюсь, что летом уже ничто не помешает непрерывной работе, и BARЯ снова будет радовать тебя каждую неделю. До следующей скачки!

Интернет — народу! Слово — провайдеру...

Выбор провайдера, безусловно, является одной из самых утомительных процедур для любого пользователя Интернета. Действительно, сориентироваться во множестве предложений, существующих на рынке услуг доступа в Интернете, — задача непростая даже для самых закаленных сетевых гуру, не говоря уж о новичках. Мы надеемся, что встречи с представителями ведущих провайдеров на страницах нашего еженедельника помогут вам в этом нелегком деле. Сегодня наш собеседник — **Виталий Иванович Гнатенко**, коммерческий директор **Golden Telecom Buisness Solutions**, компании, входящей в число лидеров рынка интернет-провайдеров.

«Мой компьютер»: *Какие услуги вы предоставляете и на какие категории клиентов они ориентированы?*

Виталий ГНАТЕНКО: В компании **Golden Telecom** существует два основных бизнес-направления: **Golden Telecom GSM**, задачей которого является предоставление услуг сотовой связи, и **Golden Telecom Business Solutions**, в задачи которого входит предоставление услуг традиционной телефонии и передачи данных, в том числе Интернет. Пожалуй, для вашей аудитории наибольший интерес представляют именно услуги передачи данных и, в первую очередь, Интернет, поэтому я подробнее расскажу об этой области деятельности компании Golden Telecom.

Самый распространенный способ доступа в Интернет — *коммутируемый доступ*, предлагается нами под **торговой маркой «Світ Онлайн»**. Благодаря высокому качеству и конкурентоспособной цене такой вид услуг может широко использоваться как частными, так и корпоративными пользователями. Хотелось бы отметить, что мы предлагаем наилучшее в Киеве качество дозвона на наш модемный пул, так как телефонная сеть Golden Telecom подключена ко всем трем Опорным Телефонным Станциям Киева, а каждая АТС города, в свою очередь, подключена по крайнее мере к одной из них. Это обеспечивает минимальное количество промежуточных АТС при звонках на наши номера, а значит и максимально возможное качество связи. Вы можете убедиться в этом сами, позвонив на наш номер **490-0490**, введя имя **svit** и пароль **online**, сайт **www.svitonline.com** или **www.goldentele.com**. Уникален «Світ Онлайн» еще и тем, что предоставляет роуминг по доступу в Интернет. То есть под одним и тем же именем и паролем «Світ Онлайн» вы можете войти в Интернет как в ряде крупных городов Украины, так и более чем в 2000 городов по всему миру — таким образом для корпоративных пользователей, у которых, скажем, есть мобильные сотрудники, преимущества налицо.

Что касается выделенного Интернета, то здесь соотношение цена/качество, предлагаемое нами, на мой взгляд, на сегодняшний день в Украине наилучшее. Наша компания обладает мощной инфраструктурой оптоволоконной сети в Киеве (свыше 150 км оптоволоконных каналов), емкость наших внешних оптоволоконных каналов Интернет за рубеж на сегодня превысила 9 Мб/сек. Использование оптоволоконных внешних каналов, в отличие от спутниковых, позволяет использовать такие возможности Интернета, как, например, аудио- и видеоконференции, как, впрочем, и любые другие возможности без ограничений.



С 1 июля до 31 августа Golden Telecom проводит суперакцию, предлагая бесплатное подключение Клиентов к Интернету по выделенной линии, а в качестве дополнительной возможности в рамках этой акции мы также предлагаем бесплатное подключение наших телефонных линий высшего качества. При этом, бесплатно подключая офис Заказчика к Интернету, мы предлагаем ежемесячные платежи за доступ к Интернету на скорости, например, 64К, в том числе выделенный городской канал связи, в размере 270 у.е. (без учета НДС) в месяц, включая 1 ГБайт трафика, что с лихвой покрывает потребности подавляющего большинства офисов. С учетом высокого качества наших услуг и статуса Golden Telecom как лидера телекоммуникаций Украины, можно сказать, что это предложение является просто уникальным на рынке услуг Интернет.

Цель данной акции — укрепить образ Golden Telecom как ведущего провайдера услуг Интернета как в Киеве, так и по Украине. Особенно после объединения Голден Телеком и СовамТелепорт — теперь сеть Golden Telecom в Украине охватывает 20 крупнейших городов, в основном, областных центров. В ближайшее время мы планируем охватить все областные центры Украины. Мы первыми начали предлагать услуги Интернета, как выделенного, так и коммутируемого (по дозвону) доступа в масштабах Украины, предлагая единую цену и неизменно высокое качество базовых услуг Интернета везде, где есть узлы сети Golden Telecom.

Здесь хотелось бы отметить, что наша принципиальная позиция следующая — базовые услуги должны быть высокого качества для всех потребителей, независимо от их местоположения, организационной формы или размера потребляемых услуг. И наш успех основывается на том, что мы стремимся посмотреть на этот мир глазами наших Пользователей, спрогнозировать, что же они ожидают от предлагаемого нами сервиса. Если нам удалось понять Клиента, если мы предложили то, что он ожидал, значит, мы движемся по пути успеха.

«МК»: *Как осуществляется ваша работа в регионах, насколько отличаются ваши цены в разных городах Украины?*

В.Г.: По нашему мнению, компания, действительно предоставляющая услуги в рамках страны, компания, которая является национальным оператором, должна предлагать базовые услуги и устанавливать ценообразование единообразно во всех регионах Украины. На этих принципах и развивается коммутируемый доступ «Світ Онлайн», аналогичная политика осуществляется в отношении базовых скоростей доступа в Интернет — 64 и 128 Кбит/сек. Как показывает практика, на сегодняшний день это наибо-

лее востребованные способы подключения для бизнеса. Большие скорости, как правило, лучше востребованы либо провайдерами, либо специфическими компаниями, связанными с разработкой программного обеспечения, компаниями, которым необходимы большие объемы трафика в обоих направлениях, эти Заказчики, однако, не влияют принципиально на общую структуру рынка услуг Интернета. Исходя, в первую очередь, из интересов Заказчиков, из законов рынка, мы создаем узнаваемые и единые по качеству и по цене услуги во всех регионах Украины под торговыми марками Golden Telecom и «Світ Онлайн».

В нашу сеть уже входят такие города, как Одесса, Харьков, Львов, Днепропетровск, Донецк, Винница, Николаев, Херсон, Симферополь, Ивано-Франковск, Тернополь, Ровно, Житомир, Кременчуг, Полтава, Борисполь и др. Сейчас в различной стадии подключения находятся другие города Украины. Все эти факты — свидетельство тому, что сеть передачи данных Golden Telecom, охватывающая крупнейшие города Украины и постоянно развивающаяся, является феноменом национального масштаба.

«МК»: *Многие наши читатели живут в «глубинке», и для них Интернет — это нечто фантастическое. Есть ли у вас какие-нибудь проекты, направленные на необластные населенные пункты?*

В.Г.: Практически во всех городах, где появляются наши каналы связи, уже существуют местные провайдеры. То есть мы не приносим Интернет как таковой, мы приходим с услугой нового вида, с некоторыми гарантированными параметрами качества, с единообразной ценой — то есть это, в отличие от местных интернет-продуктов, уже некий *брэнд*, некий повсеместно узнаваемый продукт. Это обеспечивает нам огромные преимущества на рынке интернет-услуг, ведь создание и развитие брэнда выгодно как компании — возрастает интерес к ней, так и клиенту — он получает услугу ожидаемого качества по отличной цене. Если вы посмотрите на нашу инфраструктуру, внешние каналы, реальный опыт работы на этом рынке, персонал, систему работы с клиентами — последней мы уделяем первостепенное значение и считаем по значимости ключевой для продолжения нашего успеха — то действительно, уже можно говорить о создании и развитии брэнда Golden Telecom в области корпоративных услуг и брэнда «Світ Онлайн» как услуг массовых по коммутируемому доступу в Интернет.

«МК»: *Сегодня существует много противоречивых данных о числе пользователей Интернета в нашей стране. Каково же ваше мнение об аудитории Интернета в Украине?*

В.Г.: На сегодняшний день как таковой системы сбора достоверной статистической информации в этой сфере у нас в стране не существует, к тому же нет четких критериев того, кто, собственно, является пользователем Интернета. Лично я бы отнес к числу пользователей тех, кто в среднем хотя бы один раз в течение рабочего дня (или ночи) использует доступ к Интернету — неважно, будь то электронная почта или онлайновый доступ. Если исходить из этого критерия, то вряд ли количество пользователей в Украине превышает 200 тыс., хотя, конечно, пересекалось с Интернетом гораздо большее количество людей. Здесь более важны показатели скорости роста числа Пользователей, и тут, на мой взгляд, есть повод для оптимизма, по крайней мере, число наших Пользователей стремительно растет.

«МК»: *В настоящее время намечается тенденция снижения стоимости услуг Интернета. Возможен ли в ближайшем будущем абсолютно бесплатный доступ, в то время как провайдер будет получать основную прибыль от рекламы организаций, от размещения web-серверов?*

В.Г.: Подобные попытки предпринимались в Америке, но даже при тех огромных объемах рекламы, которая циркулирует на американском рынке, эти проекты не оказались очень успешными, по крайней мере, пока. Украинский рынок рекламы в пересчете на одного человека несоизмеримо меньше американского или европейского. Поэтому, с учетом зарубежного опыта, говорить о том, что, например, через 2-3 года Интернет в Украине будет существовать за счет рекламы, я считаю нереальным.

В той же Европе тарифы на локальные звонки могут достигать 6 центов в мин., при таком, достаточно высоком, тарифе и, предоставляя «бесплатный» Интернет, за счет увеличения объема телефонных звонков можно не только компенсировать затраты оператора на содержание инфраструктуры Интернета, но и получить прибыль. В Украине тарифы телефонного доступа невысоки, а зачастую оплачиваются на фиксированной основе, довольно-таки за умеренную, с точки зрения западной экономики, плату, и говорить можно лишь об очень отдаленной перспективе бесплатного доступа в Интернет, «спрятанного» в телефонных тарифах. Не забывайте и том, что реализация крупных интернет-проектов, а именно таковые имеют шансы на долговременный успех, как и везде в мире, требует больших инвестиций, поэтому нужно заранее видеть, как эти инвестиции будут возвращаться, как они будут приносить прибыль. Сейчас же в Украине получение прибыли возможно только путем продажи интернет-услуг. Ни реклама, ни участие в стоимости телефонных звонков сегодня в условиях нашей страны не может пока принести коммерческого успеха. Поэтому, повторюсь, бесплатный Интернет в Украине в ближайшем будущем — явление маловероятное.

Кстати, в Украине проще развивать Интернет в том смысле, что мы в подавляющем большинстве случаев идем в фарватере западных стран, России, и все «их» тенденции, как показывает практика, мы повторяем с завидным постоянством. Поэтому несложно быть пророком в области украинского Интернета, стоит только изучить опыт тех же западных стран и России.

«МК»: *Если говорить о корпоративных пользователях, работающих вне сферы ИТ, — на ваш взгляд, для чего им нужен Интернет?*

В.Г.: Интернет как среда общения постепенно будет вытеснять другие средства коммуникации, и тот, кто раньше начнет им пользоваться, получит реальное преимущество на рынке. Ведь Сеть — это не просто способ общения или экономии денег, тут формируется новое мышление, это способ получить более прогрессивный имидж на рынке, доказать своим клиентам способность развиваться. В первую очередь, все это важно для компаний, желающих долгое время оставаться на рынке. Поэтому вывод такой: чем раньше вы подключитесь к Интернету, тем больше у вас шансов дальше успешно развиваться.

«МК»: *На сколько еще может снизиться цена на услуги Интернета в нашей стране?*

В.Г.: Ценообразование зависит от того, какой он — среднестатистический пользователь. Unlimited недорогой в тех странах, где количество пользователей исчисляется сотнями тысяч и большинство из них — обычные граждане, для которых Интернет — средство общения, развлечения, обучения, в среднем такой пользователь редко проводит в Интернете больше одного часа в день — ритм жизни не позволяет. Поэтому переход от почасовой оплаты к unlimited на уровне, скажем, 15 у.е. может происходить при условии подключения к Интернету все более широких слоев населения, что и сделает такой unlimited рентабельным. Пока у нас не существует такого количества пользователей, да и по своему составу это, как правило, люди, использующие Интернет (а значит, и инфраструктуру провайдера) гораздо более интенсивно, чем, скажем, среднестатистический западный пользователь. Именно поэтому сегодня в Украине рентабельная цена качественного unlimited вряд ли может быть ниже, чем $60 в месяц. Если дешевле — зачастую в ущерб качеству. Понизить цену unlimited также может повсеместное введение поминутной оплаты местных телефонных звонков, что приведет к уменьшению нагрузки на инфраструктуру провайдера, а значит, и затрат в пересчете на одного пользователя. Реально мы придем к тому же, что и Америка и Европа, т. е. к абонплате.

Что касается почасовой оплаты — я не думаю, что она будет существенно снижаться по сравнению с существующим уровнем, т. е. около 0,70 долл./час, включая НДС, так как дальше ее можно уменьшать только в ущерб качеству. Поэтому и существует более доступная почасовая оплата либо дорогой unlimited. А unlimited за 15 у.е., который можно обнаружить сейчас на рынке, это скорее всего, некая агония от неспособности привлечь пользователей другими средствами — качеством, уровнем обслуживания, продуманными маркетинговыми шагами.

Будущее Интернета Украины напрямую зависит от развития экономики. Поэтому до тех пор, пока экономика будет находиться в упадке, пока люди не будут получать достойную зарплату, Интернет как услуга первой необходимости будет сдерживаться в своем развитии. Со своей стороны, мы — оптимисты, мы верим в успех того, чему отдаем свои силы, верим в великое будущее Интернета в Украине так же, как во всем остальном мире.

Владимир СИРОТА

На всякого дикаря довольно силы

Однажды, в жаркую летнюю пору, встретились **GeForce 2GTS**, два **GeForce 256** и **Savage 2000**. И вот что выяснилось.

Безусловным лидером среди видеокарт последнего поколения является недавно вышедший **GeForce 2 GTS**. У нас в гостях побывала первая ласточка — модель на его основе производства фирмы **Creative**. GeForce 2 GTS отличается от своего предшественника — GeForce 256 — довольно значительно. Во-первых, совершенно новый, полностью переработанный процессор. Число текстурных блоков на каждом пиксельном конвейере увеличилось до двух, а всего таких конвейеров четыре. Пиковая скорость мультитекстурирования выросла почти вдвое, а производительность геометрического сопроцессора повысилась на 67% и достигла 25 млн. полигонов/с. Кроме того, улучшена поддержка потокового видео — стала возможной буферизация видеоданных. Ну а подробности о GeForce 2 GTS читайте в статье *«Геометрия силы-2» (МК, №21(88))*.

Все чипы GeForce работают на стандартной частоте 120 МГц, частота SGRAM памяти — 150 МГц, памяти DDR — 300 МГц, хотя на самом деле, эти 300 МГц — всего лишь двойная частота передачи сигнала, то есть данные идут как по фронту, так и по спаду тактирующего сигнала. Плата **Diamond Viper II** с Savage 2000 дополнительно была оборудована видеовыходом.

Все рассматриваемые нами видеокарты оснащены 32 Мб ОЗУ и имеют вентиляторы на радиаторах чипов. Качество исполнения отличное. Впрочем, чего еще ожидать от видеокарт такого класса ☺.

Хотя все без исключения рассмотренные чипы обладают *геометрическим сопроцессором*, позволяющим видеокарте самостоятельно делать просчет геометрии сцен и динамического освещения (максимум от 8-ми независимых источников света), эффект от его применения не заметен. По идее, данный механизм должен был бы обеспечивать высокую производительность видеокарт независимо от мощности установленного в компьютере центрального процессора, последний обычно и занимается просчетом геометрического каркаса полигональных моделей для трехмерных сцен. Увы! Чтобы получить реальный выигрыш от графического сопроцессора, обязательно, чтобы он поддерживался приложением, что в большинстве существующих игр не реализовано. Практика показывает, что для полной реализации возможностей видеоускорителей последнего поколения необходим процессор не ниже *Pentium III* или *Athlon*. К тому же, драйверы *NVIDIA* и *Diamond* обеспечивают поддержку расширенного набора команд всех современных процессоров.

При установке видеокарт подобного класса выясните конфигурацию компьютера. Так, принципиально важно, какой объемом оперативной памяти имеет ваш ПК. Всего лишь 64 «метра» оперативки не позволят вам в полной мере прочувствовать огромные возможности новых видеокарт: при работе на высоких разрешениях с большой глубиной цвета возникает постоянный свопинг на диск, существенно замедляющий игровой процесс ☹. А поскольку я далек от мысли, что подобные карты приобретаются для работы в MS Office, необходимым минимумом следует признать 128 Мб ОЗУ.

Еще хочется добавить: покупать такую карту имеет смысл, если вы располагаете хотя бы 17-дюймовым монитором, в противном случае разумнее приобрести нечто вроде TNT2. Ведь, установив любой из новых видеоакселераторов, вы сможете преспокойно играть в «заоблачных» разрешениях, для качественной поддержки которых нужна соответствующая техника.

Теперь перейдем к испытаниям карточек. *Тестовой платформой* служил компьютер в следующей конфигурации: плата ABIT на чипсете VIA Apollo Pro A, Pentium III 600 EB, FSB 133 МГц, AGP 4x, 128 Мб SDRAM, HDD Fujitsu 10 Гб, 19-дюймовый монитор DTK и конечно же, одна из видеокарт ☺. Дополнительно GeForce 256 DDR «гонялся» и на менее мощной платформе: Celeron 500, FSB 83 МГц, AGP 2x, 64 Мб SDRAM, HDD Fujitsu 3.2 Гб, 15" монитор Hyundai.

Средние значения, продемонстрированные видеокартами в различных приложениях, можно изучить на диаграмме 1. Отклонения, как правило, не превышают полутора кадров/с. Как видите, наши испытания проводились с помощью приложений, активно использующих 3D-графику. Итак, чтобы оценить производительность в *Direct 3D,* мы использовали *Incoming и Unreal Tournament (Intro);* в OpenGL — *Quake III (demo001).* При этом во всех, без исключения, случаях игровые параметры выставлялись на самую высокую детализацию изображения — чтобы по максимуму загрузить работой видеоакселераторы.

Хочется подчеркнуть, что при понижении уровня детализации и разрешения производительность видеокарт сильно вырастает. Так, при отключении динамического освещения, невысокой детализации, полном отсутствии прорисовки неба и в разрешении 640x480 (именно так играют профессиональные геймеры — маньяки-убийцы, дабы исключить малейшее «торможение» со стороны компьютера при встрече с врагом) GeForce 2 GTS выдает около 180 кадров/с в Quake III!

С помощью тестовой программы **ZD Win Mark 2000**, которая, в частности, анализирует производительность того самого пресловутого геометрического сопроцессора, мы провели дополнительное тестирование. Как видим, видеокарты расположились в последовательности, соответствующей их возможностям в реальных приложениях, что свидетельствует в пользу данного теста, т. е. говорит о высокой объективности выставленной им оценки.

Несмотря на то, что драйвер Savage 2000 «заточен» под тест **3DMark 99 Max** (поэтому результатов и нет на нашей диаграмме), он демонстрирует тут такую же производительность, что и GeForce 256. А вот программа **Win Mark 2000** выявляет реальные способности чипа.

Видим, что производительность Savage 2000 даже на Pentium III 600 МГц не всегда дотягивает до GeForce 256 DDR на Celeron 500 МГц. Так что бывшим сотрудникам **S3**, а теперь **VIA**, есть над чем поработать. И пусть вас не смущает то, что при высоких разрешениях в 32-битном цвете новый Savage иногда незначительно обходит в Quake III обычный GeForce 256 — дело в том, что драйвер, используемый Savage, специально оптимизирован, в частности, и под эту игру, о чем красноречиво свидетельствует

рис. 1. Все без исключения протестированные видеокарты показывают хорошее по качеству изображение в 2D-режиме, вплоть до разрешения 1600x1200, это относится даже к мониторам DTK, которые нельзя отнести к лучшим в своем классе. Буквы смотрятся четко, не сливаются и не расплываются.

Теперь о 3D: ну а тут ложечка дегтя. У Savage 2000 в 16-битном цвете изображение, мягко выражаясь, оставляет желать лучшего — цветовые переходы резкие, а дым в Unreal смотрится даже хуже, чем в software-режиме. Кроме того, я заметил на пламени, в сцене с роботами из теста ZD Winmark 2000, стыки текстур. А в Incoming возникали проблемы и с наложением текстур на быстро перемещающиеся в пространстве полигоны (будем надеяться, что эти недостатки можно списать на «сырость» драйвера). Отрадно, что в картах на GeForce при любой разрядности цвета изображение в 3D выше всяких похвал. Картинка выглядит идеально четко и чисто, грани объектов и текстуры всегда подогнаны аккуратно, а по качеству трехмерного изображения подобным видеокартам, по-моему, еще не придумано равных (Voodoo 5000, признаюсь, я еще не видел). В общем, видеокарты NVIDIA удались. Единственное «но»: не всегда стабильная работа в определенных конфигурациях и с некоторыми драйверами ☹.

Как у новейших чипов обстоят дела со скоростными характеристиками, ясно видно на уже упомянутой диаграмме. Конечно, GeForce 2GTS не имеет себе равных, правда, при переходе от 16-битного цвета к 32-битному производительность и тут снижается ощутимо. Однако и показываемой этим чипом скорости выдачи кадров вполне достаточно для поддержания играбельности даже в самых высоких разрешениях, пожалуй, за исключением видеорежима 1600x1200x32 бит. Надо сказать, GeForce 256 с DDR памятью заявила о себе неплохо — его производительность в 32-битном цвете вплотную приближается к GeForce 2GTS. Обычный GeForce 256 показывает достаточно высокие результаты в 16-битном цвете, но вот при переходе в True Color его производительность весьма неприлично падает. При 1024x768x32 бит в OpenGL выдаваемое картой количество кадров в секунду опускается до уровня Savage 2000, а при 1280x1024x32 показатели уже заметно хуже, чем у GeForce 256 DDR на Celeron 500 МГц. Это все свидетельствует о том, что для GeForce'ов очень важна скорость обмена с памятью, т. е. этот чип способен обрабатывать больше данных, чем ему в состоянии предоставить в единицу времени обычная SGRAM, следовательно, оптимальный выбор для данного графического процессора — DDR. Кстати, даже в очень высоких разрешениях работа рассмотренных нами видеокарт зависит от процессора.



Рис. 1

Мы можем сколько угодно петь дифирамбы потрясающему качеству изображения чипов GeForce, но наш пыл значительно охладит стоимость видеокарт на их основе ☹ (верно и для Savage 2000). Но, приобретая ее сегодня, вы не только доставите себе (и захаживающим в гости) море удовольствия, но и наверняка будете чувствовать себя комфортно ☺ еще годика полтора-два, а все без исключения выходящие в этот период игры будут радовать вас как высоким качеством изображения, так и отсутствием каких-либо «тормозов». А потом... поживем — увидим, прогресс в этой области, конечно, же неотвратим.

кадров в секунду
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Unreal 1024X768X16
Unreal 1024X768X32
Unreal 1280X1024X16
Unreal 1280X1024X32
Q III 1024X768X16
Q III 1024X768X32
Q III 1280X1024X16
Q III 1280X1024X32
Q III 1600X1200X16
Q III 1600X1200X32
3D WinMark2000
Incoming 1024X768X32
Diamond Viper II (Savage 2000)
Creative GeForce 256
Creative GeForce 2GTS
Creative GeForce DDR
Creative GeForce DDR (Celeron 500)

Разметчики

Владимир МАЛЬЧИКОВ

Число страниц, составляющих наполнение паутины, увеличивается с каждым днем в геометрической прогрессии. Периодические издания пестрят сообщениями о создании и размещении web-страниц и web-сайтов. Рано или поздно вы тоже решаете вступить на эту неблагодарную и нелегкую стезю и заняться web-дизайном (т.е. разработкой web-страниц), но пока не знаете с чего начать. И тогда на помощь приходит «Мой компьютер». В этой статье мы вкратце расскажем о тех инструментах, которые понадобятся вам для творчества. При этом абсолютно неважно, собираетесь ли вы в дальнейшем сделать web-дизайн делом своей жизни или ограничитесь созданием персональной странички.

Итак, все решено окончательно и бесповоротно. Тогда приготовьте карандаш и бумагу... хотя зачем? Это я так, по привычке — у вас же в руках номер газеты, где уже все напечатано. Для начала определимся, что за программы нам понадобятся. Так как мы только начинаем приобщаться к web-дизайну, то пока что нас не будут интересовать изысканные новомодные технологии вроде Macromedia Flash или VRML. Для создания относительно простых, но в то же время хорошо смотрящихся страниц, вам понадобятся всего два типа программ :

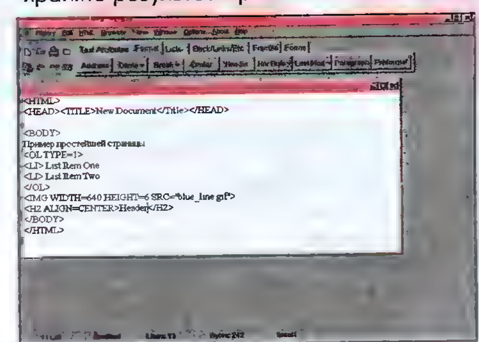
- *редактор HTML-кода*
- *редактор графических изображений.*

Программы подобного рода являются основными инструментами web-дизайнера — так сказать, его «джентльменский набор».

Сюда же следует присовокупить еще несколько вспомогательных программ. Это, в первую очередь, *web-браузер* — чтобы знать наверняка, что созданная вами страница отображается именно так, как вы задумали. А если учесть, что в разных браузерах одна и та же страница может отображаться по-разному, нелишне будет иметь еще парочку альтернативных. Во-вторых, понадобится также *ftp-клиент* — он будет применяться для загрузки полностью готовых страниц на сервер. Но начнем с самого главного:

Редактор HTML-кода.

HTML — аббревиатура английских слов *HyperText Markup Language* (язык гипертекстовой разметки). Фактически web-страница представляет собой обычный текстовый файл, в который вставлены соответствующие де-скрипторы языка, сообщающие браузеру о том, что и как нужно показать пользователю. Так что в качестве HTML-редактора можно использовать любой обычный текстовый редактор, который позволяет сохранять результаты работы в обычный текстовый файл, например, стандартный *Notepad* (Блокнот) или встроенный редактор в составе оболочек FAR или Volkov Commander. Однако в этом случае необходимо хорошо разбираться в основных тэгах (дескрипторах) языка HTML. Начинающему же web-дизайнеру стоит поискать более дружественный редактор, параллельно изучая какое-нибудь описание HTML, коих в Сети предостаточно.



В данный момент существует довольно много разнообразных программ, позволяющих создавать web-страницы — от простейших, распространяющихся бесплатно, до полноценных коммерческих продуктов всем известных фирм-производителей программного обеспечения. Искони существовало достаточно четкое разделение web-редакторов на два класса:

- *визуальные редакторы* (их еще иногда называют *WYSIWYG-редакторами*)
- *код-ориентированные редакторы*

Первый тип редакторов позволяет создавать свою страницу, заботясь только о ее внешнем виде, практически не зная языка HTML. От пользователя требуется только указать, какие элементы (текст, картинки) и где он хотел бы разместить на странице. Все остальное, а именно генерацию *html*-файла, редактор сделает сам. При работе с редакторами второго типа пользователь фактически сам выполняет роль такого генератора, набирая код страницы и вручную расставляя требуемые тэги языка HTML. Подобные редакторы предназначены уже для продвинутых в HTML пользователей. Обычно они обладают набором полезных функций, как то: проверка правильности кода, автоматическая вставка закрывающего дескриптора и др.

Итак, приступим к рассмотрению возможностей конкретных программ. Начнем с визуальных редакторов.

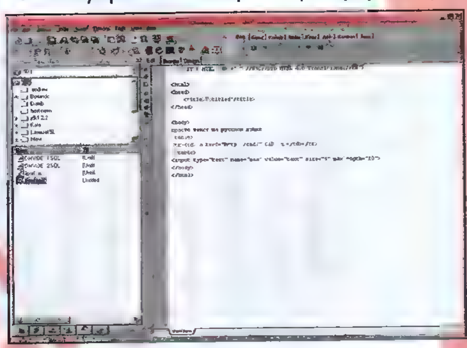
Netscape Composer

Если у Вас установлен *Netscape Communicator* версии 4 и выше, то в его составе вы найдете и Netscape Composer — программу редактирования web-страниц. Что можно сказать об этой программе?

Netscape Composer представляет собой простейший визуальный редактор с довольно небольшим числом возможностей. В нем имеются следующие функции: вставка и форматирование текста, расположение на странице изображений, построение таблиц, расстановка гипертекстовых ссылок, а также публикация страницы на удаленном Web-сервере. Поддержка фреймов, использование диалоговых форм и возможность создания карт изображений отсутствует. Точнее сказать, отсутствует их визуальная поддержка. Пользователь, разбирающийся в языке HTML, может сам вставить в текст страницы тэги, соответствующие диалоговым формам, элементам JavaScript и т.п. Однако Composer не будет отображать такие объекты.

Из заслуживающего внимания можно отметить следующее:

- функция *Remove All Styles*, которая позволяет убрать все параметры форматирования выделенного фрагмента текста, приведя его к стандартному виду;



- возможность публикации страницы на web-сервере или отправки ее по определенному e-mail адресу не выходя из редактора. При публикации от пользователя требуется указать адрес сервера и логин/пароль для входа, а также файлы, связанные с данной страницей. Для отправки страницы по электронной почте используется

Netscape Messenger;

- в процессе создания страницы Composer позволяет проверять, как она будет выглядеть в браузере. Используется для этого, естественно, Netscape Navigator;
- Composer не скрывает от пользователя исходного кода создаваемой страницы. Однако редактирование кода при этом эквивалентно редактированию страницы с использованием обычного текстового редактора.

Macromedia Dreamweaver

Первое, что бросается в глаза после загрузки программы, это ее оригинальный интерфейс с плавающими окнами. Хотя Dreamweaver и позволяет пользователю непосредственно редактировать вручную код страницы, происходит это так же, как в Netscape Composer. Правда, в нем имеется возможность подключения внешнего код-ориентированного редактора. Подобно рассматриваемому немного ниже редактору *Adobe GoLive*, Dreamweaver можно использовать для создания как отдельных страниц, так и полноценного web-сайта — как «с нуля», так и на основе уже имеющегося материала. Также есть возможность создавать сайты, используя готовые шаблоны.

В окне *Objects* размещены практически все элементы, которые можно разместить на странице (лишь для вставки списка придется воспользоваться меню). Они разбиты на группы: *Common* (изображения, списки, таблицы, скрипты, апплеты, элементы ActiveX), *Characters* (различные полезные символы, например, символ ©), *Forms* (содержит элементы создания диалоговых форм), *Frames* (рамки), *Head* (тэги, которые могут находиться в области <HEAD> документа), *Invisible* (невидимые объекты). Чтобы разместить нужный элемент, достаточно просто щелкнуть на нем, и он моментально отобразится на странице.

Редактирование свойств объектов, помещенных на Web-страницу, осуществляется в окне *Properties* (по умолчанию оно размещается под окном редактирования страницы). Для каждого объекта в нем отображаются значения его атрибутов. Например, к какому-нибудь изображению можно привязать ссылку, прямо в этом окне установив соответствующие характеристики.

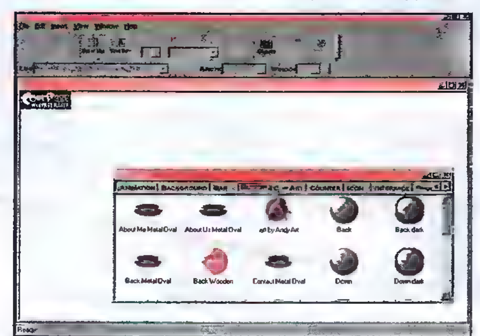
Для вящего комфорта в строке состояния окна редактирования отображаются установленные размеры страницы (в пикселях), а также предполагаемое время загрузки страницы при заданной скорости соединения — это будет полезно для любителей «забивать» страницу огромным количеством графики.

Dreamweaver позволяет работать также с *DHTML*, *CSS* и *Layers* («слои» отдельных *html*-фрагментов), создавать и редактировать стили, устанавливать стилевые шаблоны.

Также полезна функция *Check Target Browsers*, которая позволяет проверить корректность кода для различных браузеров (Microsoft Internet Explorer 2.0 — 5.0, Netscape Navigator 2.0 —4.0).

Cool Page

Еще один визуальный редактор. По словам разработчиков программы, данный редактор легок и в освоении, и в работе. Он вполне подойдет начинающим Web-дизай-



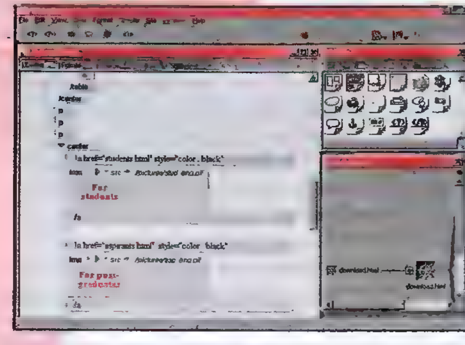
нерам, которым нужно срочно создать простую страницу с графическими элементами; более продвинутым же дизайнерам данная программа покажется неудобной. Разместить элемент на странице можно либо через функцию *Import* (для любого элемента страницы), либо перетащив его мышью из окна *Objects* (для изображений). В принципе, библиотека изображений — единственный полезный элемент в данном редакторе. К великому сожалению, большая часть их будет доступна только после регистрации.

В общем, программа оставила после себя далеко не лучшие воспоминания. Так что, если вас интересует визуальный редактор, проинсталлируйте у себя либо Adobe GoLive, либо Macromedia DreamWeaver. Поверьте, и по возможностям, и по удобству работы и изучения они намного превосходят CoolPage.

Adobe GoLive 4.0

Это довольно мощная программа, соединяющая в себе свойства как визуального, так и код-ориентированного редактора, позволяющая создавать и отдельные web-страницы, и целые web-сайты. Есть возможность доработки готового сайта — нужно только указать его местонахождение на диске или *ftp*-сервере в Интернете (в состав программы входит встроенный *ftp*-клиент) — а также работы со сценариями JavaScript.

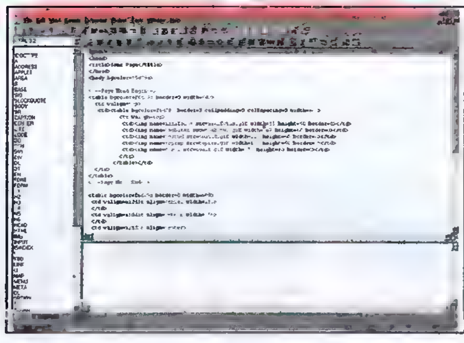
Все действия пользователь производит в едином окне редактирования. Выбрав за-



кладку *Layout*, мы попадаем в визуальный режим. Элементы будущей страницы расположены в отдельном окне *Palette* и отсортированы по группам, среди которых: *Basic* (включает в себя основные элементы Web-страницы — изображения, таблицы, скрипты и апплеты Java, элементы ActiveX и др.); *Forms* (включает в себя основные элементы диалоговых форм — кнопки, метки, поля ввода текста и пароля, меню и списки); *Head* (тэги, находящиеся в разделе <HEAD> *html*-документа); *Frame* (различные комбинации фреймов).

Чтобы вставить на страницу какой-нибудь элемент, его можно просто перетащить на поле создаваемой страницы. Для настройки свойств элемента существует окно *Inspector*, в котором отображаются все возможные свойства выбранного пользователем объекта. Их значения можно изменить, либо, если они не определены, установить. Есть еще одно полезное окно — *Link Inspector* — в нем отображаются все гиперссылки, имеющиеся на текущей странице.

Как было отмечено выше, GoLive предоставляет возможность работы непосредственно с кодом страницы — этот режим включается выбором закладки *Source* в окне редактирования. Из приятных особенностей этого режима стоит отметить цветовое выделение кода, причем на выбор пользователя будет выделяться либо весь код, либо изображения, либо адреса гиперссылок. Радует возможность автоматической нумерации строк, а также столь необходимая функция код-ориентированных редакторов,



как проверка синтаксиса созданной страницы. При этом можно установить, в соответствии с каким браузером будет осуществляться проверка синтаксиса. После проверки выдается список ошибок и предупреждений.

Что мне еще понравилось, так это возможность представления web-страницы в виде схемы с отображением значений установленных атрибутов ее элементов (вызывается закладкой *Outline* окна редактирования). При этом область кода, находящаяся между двумя парными тэгами, может быть представлена как в развернутом, так и в сжатом виде (т.е. только своим открывающим тэгом).

Когда страница уже создана, можно воспользоваться режимом *Preview* (соответствующая закладка в окне редактирования) и убедиться, что она в выбранном типе браузера будет выглядеть так, как вы и хотели (или несколько иначе ☺ — уж как получилось).

(Продолжение следует)

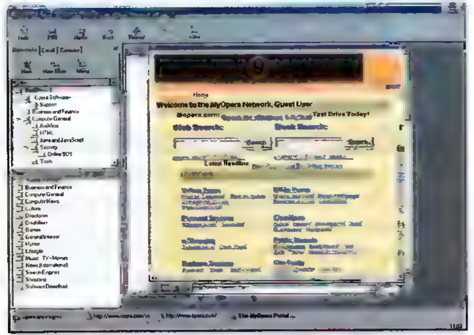
Давайте ставить Оперу!

Владимир МАЛЬЧИКОВ

*Браузер — одна из программ первой необходимости при работе в Интернете. Подобно всем другим отраслям индустрии ПО (программного обеспечения), данная отрасль тоже имеет своих титанов. Их имена известны всем: **MIE** (Microsoft Internet Explorer) и **NC** (Netscape Communicator). Но несмотря на то, что этими компаниями захвачена львиная доля рынка, небольшие кусочки пирога достаются и другим разработчикам.*

Сегодня мы рассмотрим программный продукт, по рейтингу своей популярности идущий сразу вслед за гигантами — это браузер **Opera** от компании **Opera Software**. Наш выбор тем более оправдан, что совсем недавно вышла долгожданная полноценная четвертая версия продукта. Будем его рассматривать в сравнении с MIE и NC.

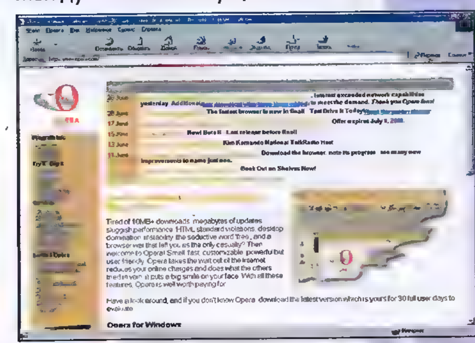
Итак, Вы решили инсталлировать Opera на свой компьютер (в Интернете этот браузер можно найти по адресу **http://167.142.225.134/ow4e32.exe**, размер 1.7 Мб). Стандартный для Windows-приложений процесс инсталляции ничем вас не удивит:



вы читаете (или не читаете — как вам больше нравится) лицензионное соглашение, указываете каталог для инсталляции браузера и ждете окончания. На жестком диске после инсталляции Opera занимает 3.6 Мб — это без **JRE** (Java Runtime Environment), которая включает в себя Java-машину. Она расположена на **ftp://216.32.244.50/pub/j2sdk/1.3.0/1982736/j2re1_3_0-win.exe**, размер ее англоязычной версии составляет примерно 5 Мб. Последняя версия браузера имеет встроенный почтовый клиент. Необходимо отметить, что, в отличие от продуктов Microsoft и Netscape, Opera является коммерческим продуктом, и за его использование необходимо заплатить $39 ☹. Бесплатно распространяется полнофункциональная демоверсия браузера, которую можно использовать в течении 30 дней с момента инсталляции.

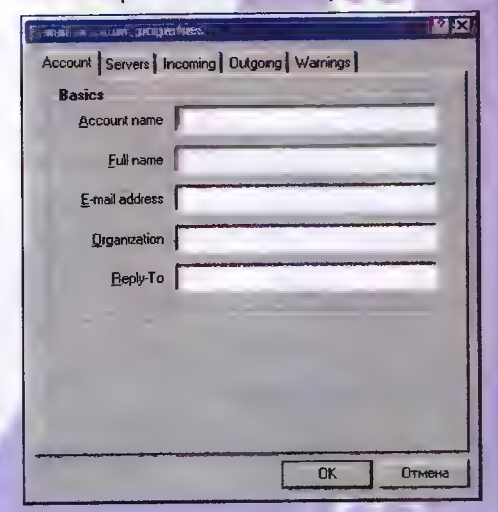
Теперь посмотрим, что же представляет собой Opera? Запускаем проинсталлированный браузер. Интерфейс как для таких программ довольно стандартен, выполнен в духе последних нововведений. Экран разбивается на три части: панель меню, окно просмотра и панель Hotlist (что касается последней, ее появлением на экране можно управлять нажатием соответствующей кнопки). В панели *Hotlist* находятся все закладки (bookmarks): *сообщения электронной почты* и *адресная книга* (Contacts). Кстати, с программой поставляется довольно обширный список закладок, сгруппированный по темам (к примеру, *Компьютеры*, *Культура*, *Новости*, *Музыка* и т.п.) В панели меню присутствуют кнопки, соответствующие основным используемым функциям. Из тех, что еще не столь привычны, стоит отметить возможность развернуть окно просмотра страницы во весь экран, а также возможность масштабирования просматриваемой страницы от 20% до 1000% ее исходного размера (очень удобно, когда охота оценить внешний вид страницы большого размера). Кроме того, упомянем возможность сохранения на диск не только исходного текста просматриваемой страницы, но и всех находящихся на ней картинок (в Netscape подобная функция реализована с помощью внешней программы). В панели состояния при загрузке страницы отображается информация о количестве картинок — имеющихся на странице и уже загруженных; скорость скачивания страницы, а также время, прошедшее с начала загрузки. При этом до полной загрузки картинки отображается значение параметра *<ALT>* тэга *<IMG>* (естественно, в том случае, если web-мастер его установил). Кроме того, управлять загрузкой графики можно прямо на лету, нажатием соответствующей кнопки.

В интерфейсе программы видны некоторые нововведения. Первое из них бросается в глаза при первом же запуске — все новые окна, открываемые в браузере, находятся внутри главного, родительского окна программы (концепция мультидокументного интерфейса), в то время как Netscape и Explorer открывают каждый раз новое окно программы. Причем переключение между окнами осуществляется довольно



просто — с помощью закладок в основном окне программы. Второе отличие становится заметным при вводе URL — строка состояний отображается внизу окна просмотра страницы, а не вверху, что уже стало условным стандартом в мире браузеров (впрочем, если вас не устраивает такое решение интерфейса, его всегда можно перенастроить).

Ну что ж, с интерфейсом разобрались. Теперь попробуем настроить браузер под наши нужды. Вот тут-то пользователя, привыкшего к использованию Netscape и Explorer, поджидает маленький, но немного неприятный сюрприз. В продуктах Microsoft и Netscape все соответствующие опции



сгруппированы в одном окне, что упрощает процесс настройки. Что касается настройки опций в Opera, то здесь все возможные группы опций собраны в пункте меню *Preferences*, и чтобы полностью настроить браузер, понадобится активно поработать мышкой ☺. Однако все затраченные усилия с лихвой окупаются количеством опций, поддающихся настройке.

Вы можете перенастроить практически все — от почтовых/новостийных серверов до цвета и шрифтов. Рассмотрим вкратце основные группы опций:

Generic — стартовый вид браузера и персональная информация;

Buttons-n-Statusbar — значения шрифта и цветовой гаммы для кнопок, а также расположение основных панелей;

Hotlist — соответствующая панель;

Document Window — окно вывода страницы;

Advanced — использование внешних программ и обработка cookies;

Language Settings — язык интерфейса и предпочитаемый язык содержимого страницы;

Document appearance — шрифт и цветовая гамма отображаемой страницы;

Link Presentation — способ представления гиперссылок;

Multimedia — управление загрузкой изображений, поддержкой скриптов, расширений (plug-ins);

E-mail и News — настройка почтового клиента (можно воспользоваться как встроенным, так и стандартным для вашей системы, либо любым другим внешним почтовым клиентом) и программы чтения групп новостей;

Assosiate и Default browser — реакция на расширения файлов;

Cache — настройки кэша (размеры дисковой и оперативной кэш-памяти, типы файлов, которые будут кэшироваться, частота проверки);

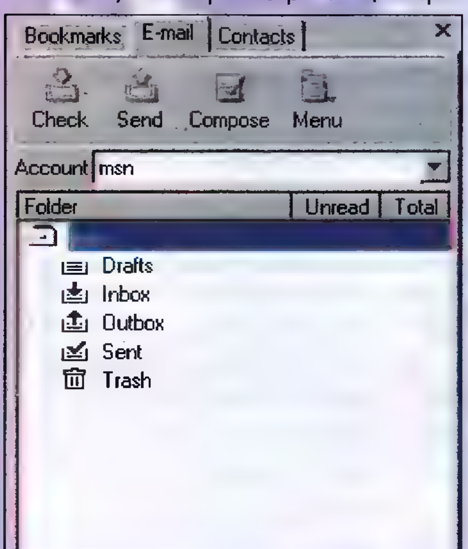
Proxy servers — прокси-сервера для различных протоколов;

Sounds — звуковое сопровождение действий пользователя в браузере;

JPEG images — работа с изображениями в формате JPG;

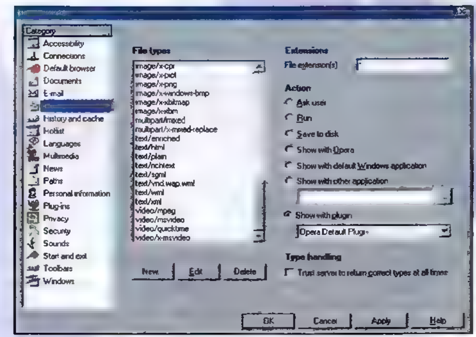
Security — протоколы безопасности, пароли и т. п.

Что касается настроек, отметим один момент, существеннейший для наших пользователей, часто просматривающих страницы на русском или украинском языках. Для того, чтобы содержимое соответствующих страниц отображалось нормально,



а не в виде иероглифов, надо не забыть при настройке браузера установить русский шрифт. Однако, в отличие от Netscape и Explorer, в которых переключение кодировки осуществляется практически на лету одним щелчком мыши, в Opera это процесс несколько более трудоемкий. Для этого необходимо зайти в меню *Preferences*, выбрать пункт *Document appearance* и для каждого возможного типа выводимого текста (обычный текст, преформатированный текст, заголовки HTML-документа, статьи групп новостей и пр.) задать шрифт, имеющий набор символов кириллицы.

А что же относительно поддерживаемых стандартов? Opera поддерживает стандарт HTML версии 4.0, корректно работает со спецификациями CSS версий 1 и 2. Кроме того, имеется возможность переключения стиля загружаемого документа (со стиля, определенного разработчиком, можно нажатием одной клавиши переключиться на стиль, определенный по умолчанию в бра-



узере). Однако поддержка технологий *Flash* и *Java* осуществляется с помощью плагинов (их можно найти либо на сайтах разработчиков соответствующих технологий, либо по адресу **http://www.opera.com**).

Идем дальше. Почтовый клиент, встроенный в браузер, обладает довольно стандартными возможностями. Для его использования необходимо вначале настроить почтовые аккаунты (аналог профайлов в Netscape) для каждого возможного пользователя. Интерфейс программы полностью идентичен интерфейсам почтовых клиентов от Netscape и Microsoft — поля *«Кому»*, *«Тема»*, поля для текста сообщения и списка присоединенных файлов. Единственное отличие — поле выбора аккаунта пользователя. Таким образом, при работе с Opera необходимость идентификации себя как пользователя возникает только при работе с почтой (что можно отнести пусть к небольшим, но все же недостаткам программы, так как все остальное, в том числе и кэш, у всех пользователей на одном компьютере общее). К письму легко присоединяется необходимое число файлов. Не сразу, но в глаза бросилось отсутствие возможности отправлять письмо с подтверждением приема его получателем ☹ (у конкурентов такая функция присутствует). Она, конечно, необходима далеко не всегда, но иногда требуется. Что касается программы чтения новостей, она удобна в использовании и ее возможности довольно стандартны. Все возможные действия представлены в окне документа с помощью кнопок. После настройки параметров доступа к ньюс-серверу и запуска программы (кстати, почтовый клиент и программа чтения новостей также располагаются в родительском окне браузера) вы выбираете интересующую вас группу и читаете, читаете, читаете... пока не надоест. Когда надоедает — можете отправить свое сообщение в какую-либо из групп ☺.

Ну вот, вроде бы и все. Подведем некоторые итоги. Итак, Opera — маленький по размеру, но достаточно мощный по предоставляемым возможностям браузер со встроенным почтовым клиентом и программой чтения новостей. Кому его можно порекомендовать? Всем пользователям, которые ищут альтернативу многомегабайтным монстрам титанов индустрии, а также пользователям операционных систем, отличных от Windows и ищущих браузер для работы в Интернет (Opera на данный момент доступна, помимо Windows-версии, также в версиях для платформ *EPOC*, *OS/2* и *Macintosh*. Более подробная информация — на сайте разработчиков).

От редакции: надо сказать, что Opera вполне оправдывает свою небесплатность. Она может конкурировать с MIE и NC, при этом нужно учитывать ее ориентацию на коммерческий сектор рынка в качестве инструмента профессионального сбора информации. Например, мы с удовольствием пользуемся этим продуктом, чего и вам желаем!

Продолжение следует.

ИНТЕРНЕТ НА ТАРЕЛОЧКЕ

Тимур ДЕНИСОВ wwwden@yahoo.com

Сегодня продолжаем скользкую тему узких мест подключения «Интернет через спутник».

Для начала, небольшое вступление — если хотите, лирическое. Что такое сервис, предоставляемый компанией **Europe On-line** (EOL), под названием **Internet via the Sky**? Это — услуги, ориентированные на примерного, цивилизованного европейца, который, возжелав высокой скорости приема информации из Интернета, покупает себе комплект оборудования, то есть тарелку и *DVB*-карту. Тут же хочется уточнить, что услуга ориентирована на ОДНОГО человека. То есть аккаунт, который открывается новому клиенту, рассчитан на то, что этот аккаунт (или логин) будет использоваться на ОДНОМ компьютере. А не в локальной сети. То есть, если немецкий бюргер, установивший у себя дома тарелку, захочет, чтобы «Интернет через спутник» использовала его дочка, компьютер которой находится в комнате на втором этаже, то он идет к дилеру EOL, покупает еще одну тарелку, еще одну *DVB*-карту, и регистрирует еще один логин. И платит уже за два подключения свои кровно заработанные, так сказать, капиталистическим трудом, немецкие марки. Конечно, особо продвинутые в компьютерных делах бюргеры могут сначала раскинуть мозгами и решить, что гораздо проще соединить свой компьютер и компьютер своей дочки в локальную сеть (если до сих пор этого не сделано), установить софтину типа WinGate и работать вдвоем на одном аккаунте, таким образом оберегая себя от чрезмерной траты денег. Но... Не тут-то было. Когда немецкий гражданин обращается за советом по настройке локальной сети к дилерам EOL, ему очень вежливо объясняют, что это, как бы сказать помягче, запрещено — условиями предоставления услуги «Интернет через спутник». То есть, один бюргер — одна тарелка, или, говоря более серьезно, услуга ориентирована на конечного пользователя, а не на корпоративного. Потому-то и цена — пара десятков долларов в месяц — оказалась такой низкой. Если же кто-то желает подключить к EOL свой офис с десятком-другим компьютеров, то компания предлагает уже другой набор услуг за существенно большую цену.

Такие условия поставлены не просто потому, что EOL такая уж жадная. Дело в том, что любой сервис, перед тем как он начнет существовать, тщательно проектируется. В этом, собственно, ничего удивительного нет. В процессе разработки проекта специалисты EOL посчитали, что обычный пользователь может загружать из Интернета такой-то средний объем информации, к примеру, в течение суток. Исходя из этого были спроектированы мощности оборудования, была задана минимальная величина «ширины» каналов EOL, рассчитана мощность прокси-сервера. Все распланировано так, чтобы каждый пользователь получил максимально качественную услугу, гарантированную скорость получения информации. Опять же повторимся, что расчеты строились исходя из того, что одним логином будет пользоваться один человек. И европейцы такому положению вещей не сопротивлялись: честно покупали для каждого компьютера новый комплект оборудования и регистрировали новый аккаунт, что и доныне продолжают делать. Компания EOL радовалась жизни и планомерно развивалась, и в конце концов доросла до того, что решила выйти на рынок Восточной Европы, запустив в эксплуатацию 103-й транспондер, который охватил западные регионы России, Белоруссию, и Украину. И здесь то их расчеты начали давать сбои.

Наш человек, отличающийся природной смекалкой, без зазрения совести начал подключать на свой аккаунт локальные сети. И это даже несмотря на то, что EOL предусмотрела кое-какую защиту от подобного вандализма — но нам-то это нипочем, мы ж народ смекалистый. Кто-то может сказать «Ну подумаешь, подключили некоторые граждане свои локальные сети. Неужели это так ощутимо в общем трафике EOL?». Все дело в том, что по статистике EOL, на 103 транспондере только 3% пользователей используют свой аккаунт «честно», подключив к сервису «Интернет через спутник» только один компьютер. А остальные 97% — локальные сети. В принципе, подсчитать это не так уж трудно — для этого не нужно обходить с ревизией всех пользователей.

В EOL работает обслуживающий персонал, то есть системные администраторы, которым вряд ли нужно долго размышлять на тему: «Почему это один клиент получает 2 Мбит каждую секунду на протяжении всего дня?». Нормальный человек, даже Интернет-маньяк, не в состоянии самостоятельно создать такой трафик на один компьютер. Значит, здесь имеет место быть не один, а десяток-другой-третий компьютеров. А теперь можно представить, в каком режиме работает тот же прокси-сервер, нагрузка на который оказалась в 10 раз большей, чем это предусмотрено. Он просто начинает задерживать запросы пользователей. В результате клиент, который захотел посмотреть веб-страницу, видит на экране сообщение «Данная страница временно не может быть загружена». Потому что в кэше прокси-сервера нет свободного места.

Персонал EOL с этим борется. Чрезмерно «шустрых» клиентов просто отключают. Против кого есть веские подозрения — ограничивают ширину канала. То есть, если у вас на логине висит локальная сеть, не удивляйтесь, когда почувствуете, что скорость получения информации не столь высока, как хотелось бы. В этом случае лучше поумерить свои аппетиты, а не то можно дождаться отключения от сервиса. Они имеют на это полное право — за нарушение условий пользования услугой. Подчеркнем эту мысль — использование локальной сети на одном логине EOL является прямым нарушением договора об оказании услуг.

Собственно, к этому мы и вели разговор. А теперь о другом. Вы видите карту покрытия 103-м транспондером территории Украины. Оговоримся сразу, данные, предоставленные на ней, носят приблизительный характер. Выводы можете сделать сами. Хочется лишь добавить, что диаметр тарелки зависит еще и от качества оборудования — самой спутниковой антенны и *DVB*-карты. Если карта произведена в подвале одной из хижин шанхайского квартальчика, то необходимый диаметр тарелки возрастает. Кроме того, чем дальше ваш населенный пункт находится от центра зоны покрытия транспондера, тем большее влияние на скорость приема информации будет оказывать ненастная погода.

В итоге хочется сказать одно — не ждите чуда. Услуга «Интернет через спутник» несомненно является достойной и качественной, но все же необходимо учитывать сложившиеся реалии и не преувеличивать свои запросы. Успехов вам!

На все времена

Евгений АКИМЕНКО, инструктор УЦ «Сетевые технологии»

Обучение

Наконец-то сертификация специалистов информационных технологий появилась и в наших краях. Многие уже сдают профессиональные экзамены и получают статусы MCP, MCSE, MCDBA, SCO ACE, CCNA, CNE etc, другие же пока хотят узнать подробнее о сути системы.

Откуда есть пошла сертификация

Развитие компьютерной индустрии привело к созданию глобальных компьютерных сетей, усложнению техники, к формированию обширных баз данных. Для обслуживания таких сложных информационных систем каждая уважающая себя коммерческая организация или госструктура привлекает квалифицированных специалистов. То есть день ото дня потребность в профессионалах неизменно возрастает. Поэтому в странах развитого капитализма и родилась идея отсеивать, отфильтровывать профессионалов от общей массы сочувствующих, используя сертификацию. К тому же, в отношении интенсивности и качества подготовки администраторов, инженеров, специалистов разных продуктов и систем с сертифицированными учебными центрами мало кто сравнится.

Про экзамены

Для того чтобы получить сертификат о приобретении определенного статуса, необходимо сдать экзамены. Например, Microsoft предлагает экзамены 70-067 *«Administration Windows NT Server»*, 70-058 *Networking Essentials, Administration SQL Server 7.0, Exchange Server* и др. И она не единственная. Проводятся экзамены на английском языке, стоимость колеблется от $30 до $150, длительность — 60-300 минут. Экзамены можно сдать исключительно в сертифицированных тестовых центрах, там же можно получить консультации по интересующим вас вопросам, пройти интенсивный курс подготовки с лекционным материалом и практическими работами на лабораторных площадках.

Как сдать экзамены?

Например, мы хотим получить статус **MCP**. Для этого необходимо сдать один экзамен по продукту компании *Microsoft*. Не долго думая, выбираем экзамен *70-067 Implementing and Supporting Microsoft Windows NT 4.0 Server*. Даже имея большой опыт работы с этой ОС, рекомендуем изучить все подробнее, но предупреждаем сразу, по одним книгам подготовиться практически невозможно. Если есть желание, можете прослушать полный курс в учебном центре с инструктором. В среднем подготовка занимает около 2-3 недель. Затем вам необходимо связаться с тестовым центром, оставить свои паспортные данные, почтовый адрес и адрес электронной почты и договориться о дате и времени экзамена, а также произвести оплату.

Собственно на экзамене необходимо при себе иметь паспорт, ручку, бумагу для пометок, англо-русский словарь и, естественно, знания. Все происходит в тестовой комнате за тестовым компьютером. Вам будет предоставлен ряд вопросов типа multiple choice: один вопрос или проблемная ситуация и варианты ответов или решений, правильных ответов может быть не один, а несколько. Количество вопросов колеблется от 15 до 60. Результаты тестирования можно узнать прямо на месте.

Максимальное количество баллов, которое вы сможете получить, — 1000. В зависимости от экзамена, проходной балл колеблется от 500 до 800. Информация о сдаче экзамена немедленно отправляется для оформления нового специалиста прямо в Microsoft. Как видно, ничего сложного в сдаче экзамена нет, все в ваших руках.

Про статусы

Зачем вообще сдавать экзамены? Чтобы получить профессиональный статус. Для наглядности рассмотрим сертифицированную программу компании Microsoft. Ступенька номер один: статус **Microsoft Certified Professional**, или просто **MCP**, — для этого надо сдать один экзамен по одному из продуктов компании: это может быть любая из ОС (Windows 98, NT Server, Workstation, 2000) или любой из серверов (Exchange, SQL, IIS, Proxy, SMS и т. д.). После этого ваше имя вносится в базу данных Microsoft, а также вы получаете пароль к скрытым частям интернет-сайта компании. Если вы дополнительно сдадите еще два экзамена, будете иметь статус **MCP+Internet**. Чтобы получить статус **Microsoft Certified System Engineer (MCSE),** Microsoft требует сдать шесть экзаменов. Специалисты такого уровня очень ценятся, и главное, они получают подписку *TechNet*, техническую библиотеку Microsoft. Не менее привлекателен статус **Microsoft Certified Data Base Administrator (MCDBA),** но прежде вам придется сдать пять экзаменов. Четыре экзамена — и вы полный обладатель статуса **Microsoft Certified Solution Developer (MCSD)**, плюс к вашим услугам библиотеки Microsoft, разнообразная помощь, консультации, семинары, встречи, даже поездки на Канары и в Альпы на специальные курорты.

Подобные программы сертификации и поддержки своих специалистов распространены и в других компаниях: *Cisco, Novell, Lucent*... Выбор более чем широк.

Что делать с сертификатом в Украине?

Основными потребителями специалистов высокого класса на рынке труда Украины остаются крупные компании с иностранными инвестициями, преуспевающие коммерческие организации и предприятия, коммерческие банки, телекоммуникационные корпорации etc. Исходя из нашего опыта, можно утверждать, что специалистов они ценят, любят и лелеют. Зарплата очень высокая, и шансов получить работу у такого профессионала значительно больше.

Кроме того, уже сейчас видно, что на профессионалов высокого уровня в Украине спрос неизменно растет, а сертификация — это наиболее эффективный способ быстро сделать карьеру, стать уважаемым профессионалом.

Развесной Интернет-2

Тимур ДЕНИСОВ wwwden@yahoo.com

Об интернет-карточках уже слышали все, кто хоть как-то связан с миром компьютеров и Интернета. В марте этого года (МК, №11), мы опубликовали статью, где описали несколько таких карточек от разных провайдеров. С тех пор данный вид услуг значительно расширился и на сегодняшний день подобный сервис можно найти у многих провайдеров.

Как выглядит интернет-карточка, пожалуй, рассказывать не надо — они продаются везде: в киосках, магазинах и даже в почтовых отделениях. Уточним лишь, что каждая несет на себе определенные уникальные данные (логин с паролем либо некоторый код), идентифицирующие ее пользователя. Чтобы увидеть эту информацию, необходимо стереть специальное защитное покрытие, целостность которого дает гарантию, что карточка еще не использована. На первый взгляд, попавшие к нам в руки образцы мало чем отличаются друг от друга, уж, по крайней мере, габаритами ☺, однако, на самом деле, комплекс услуг, предоставляемый провайдерами, различается.

Прежде чем перейти непосредственно к рассмотрению нашей темы, хочется оговориться: мы не будем сравнивать качество связи — с этой задачей вы справитесь сами, воспользовавшись бесплатным тестовым подключением (есть у многих провайдеров). Мы же, напротив, предлагаем сравнить комплекс услуг, предоставляемый провайдерами покупателям своих интернет-карт.

Zeos

Интернет-карты провайдера **Zeos** (**http://www.zeos.net**) применяются как средство оплаты, т. е. служат для пополнения бюджета зарегистрированного пользователя. Регистрация производится на странице (**http://www.zeos.net/rindex.html**), заодно тут, воспользовавшись тестовым подключением, вы сможете оценить качество связи: *тел. дозвона* **234-85-00** *(многоканальный, модемы 56 К), имя пользователя* **zeos**, *пароль* **zeos**. Процесс регистрации вряд ли нуждается в объяснении, единственное, что необходимо отметить, — пункт *«Ключ расчетной карты»*, куда следует ввести данные, которые вы обнаружите на карте после удаления защитного покрытия (там, где написано «стирать здесь» ☺). При наборе соблюдайте верхний/нижний регистр. *Логин и пароль*, под которыми вы сейчас регистрируетесь, а впоследствии будете входить в сеть, можете ввести самостоятельно, либо установить опцию «сгенерировать автоматически». Следует отметить, что на самой карте, а точнее, в прилагающейся инструкции, а также на сайте провайдера, процессы подключения, регистрации и пополнения бюджета описаны более чем полно и доступно, так что трудностей с использованием данной услуги не должно возникнуть даже у новичков. Итак, что мы имеем? Доступ в он-лайн в любое время, почтовый ящик размером 5 Мб, с доступом *POP* (**pop.zeos.net**) и *SMTP* (**smtp.zeos.net**) и адресом **ваш_логин@zeos.net**, доступ к конференциям *USENET* (адрес сервера **nntp.zeos.net**). Оплата времени соединения, снимающегося с вашего бюджета, зависит от времени работы в сети, с прейскурантом можно ознакомиться тут **http://www.zeos. net**. Стоит упомянуть, что в выходные цена 1 часа «ну очень смешная». Когда сумма вашего бюджета станет равной нулю, доступ в Интернет будет приостановлен, однако ваш аккаунт не закроется. Если вы купите новую карточку, вам не нужно будет вновь регистрироваться, а необходимо всего лишь, указав свой логин и пароль, пополнить баланс в разделе *«Персональный бюджет»*, на странице *«Пополнить бюджет»*. После этого перед вами вновь откроются безмерные богатства Сети.

Интересна проводимая провайдером Zeos акция, ориентированная специально на пользователей интернет-карт. Суть ее в следующем: вы как зарегистрированный пользователь агитируете знакомого или родственника купить карточку своего провайдера. Естественно, вновь обращенный при регистрации в поле *«Кто посоветовал»* указывает ваш логин. За это на ваш счет в Zeos начисляется определенная сумма денег. В дальнейшем, если привлеченный вами человек находит самостоятельно еще кого-то, вам вновь начисляется бонус. Этакая финансовая пирамида ☺. Подробности об акции смотрите на сайте **http://family.zeos.net/**.

Заслуживает внимания и *бесплатный сервис* — дублирование на мобильный телефон сообщений, приходящих в ваш почтовый ящик на Zeos. Немного печально, что служба поддержки (тел. **254-00-54**) работает только в рабочие дни, с 10 до 18, однако будем надеяться, что в ближайшее время она станет круглосуточной.

Инфоком

Интернет-карта провайдера **«Инфоком»** (**http://www.infocom.com.ua**) используется как средство доступа, то есть на ней указаны логин и пароль, по которым вы соединяетесь с провайдером и работаете в Интернете. В настоящее время вам предлагается три вида карточек: 5 или 10 дней и 1 месяц доступа. Отсчет времени начинается с момента активизации, то есть при первом подключении, при этом указывается предельный срок ее активизации. При подготовке настоящего материала мы использовали интернет-карту *«1 месяц»*, на которой был указан срок действия до 31.12.2000, то есть вполне достаточный, чтобы успеть с ней поработать. Условия работы таковы: если вы подключаетесь с 8.00 до 22.00, то общее время доступа ограничено 120 часами в месяц, если же вы работаете в ночное время (с 22.00 до 8.00), то общее время не ограничено. То есть фактически вам предоставляется неограниченный доступ в Интернет в течение месяца в ночное время или 120 часов работы в дневное время. Карта с прилагающейся инструкцией упакована в полиэтиленовую пленку. В мануале достаточно подробно описан процесс подключения и необходимые параметры соединения. Телефон дозвона указывается на самой карте. Карточки «Инфоком» не предоставляют пользователям почтовый ящик, то есть вы сможете работать только в он-лайне, а также с news-сервером (**news.ukrpack.net**). В инструкции для открытия почтового ящика вам предлагается воспользоваться бесплатными почтовыми сервисами, в частности (**http://www.hotmail.com**) и (**http://www. rocketmail.com**). По истечению срока действия интернет-карты, ваш аккаунт аннулируется, то есть, если



вы купите новую карту, то уже не сможете воспользоваться предыдущими логином и паролем.

Отрадно, что техподдержка работает и отвечает круглосуточно (тел. **230-52-19**). Карты реализуются непосредственно в офисе провайдера, а также через сеть распространителей, о которых можно узнать по тел. **212-22-34**.

СВІТ Онлайн

Интернет-карточки от **Світ Онлайн** (**http://www.svitonline.com**) обеспечивают покупателю исчерпывающе полный и удобный набор услуг. В настоящее время Світ Онлайн предлагает три вида карт — номиналом *5, 10 и 20 Юнитов (Units)*. Думаю, все знают, что 1 Юнит эквивалентен одному доллару. Сами карточки служат средством пополнения счета зарегистрированного пользователя и несут на себе специальный код активации. Зарегистрироваться, а также оценить качество связи можно с помощью бесплатного тестового доступа: тел. дозвона **490-0-490**, логин **svit**, пароль **online**. Чтобы влиться в стройные ряды пользователей, зайдите на страницу (**http://registrar.svitonline.com**), кликните по ссылке *«Зарегистрироваться»*, после чего заполните форму, где обратите особое внимание на один пункт — **«Выберите провайдера»**. Ничего удивительного, ведь услуга доступа в Интернет по картам Світ Онлайн предоставляется не только в Киеве, но и в других городах Украины — Виннице, Хмельницком, Днепропетровске, Харькове. Кроме того, торговая марка обеспечивает для своих клиентов *роуминг* во многих крупнейших городах СНГ и мира.

В форме требуется не только указать провайдера, но и заполнить еще два обязательных поля: *«Код активации»* и *«Логин»*. Пароль генерируется автоматически и будет показан после нажатия кнопки *«Зарегистрироваться»;* также вам сообщается *«Персональный номер»*. Теперь вы можете войти в Интернет, используя для дозвона тел. **490-0-490**, логин, под которым вы регистрировались, и полученный пароль. Регистрироваться придется лишь один раз, в дальнейшем, когда вы приобретете новую интернет-карту Світ Онлайн, потребуется только пополнять баланс своего аккаунта.

Так, какие же услуги предоставляет Світ Онлайн по своим карточкам: конечно, онлайн-доступ, почтовый ящик размером 10 Мб (**ваш_логин@svitonline.com**), с поддержкой протоколов *POP* (**pop.svitonline.com**) и *SMTP* (**smtp.svitonline.com**), работа с *USENET-конференциями* (**news.svitonline.com**), *прокси-сервер* (**proxy.svitonline.com**) и 10 Мб места для личных *web-страниц* (**http://www.is.svitonline.com/ваш_логин/**). Посетив раздел *«Личный кабинет»* на сайте Світ Онлайн, вы сможете узнать остаток баланса, ознакомиться со статистикой соединений и оплат, пополнить счет, а также изменить пароль.

Расход баланса зависит от времени подключения: как обычно, ночью (с 21.00 до 9.00) дешевле. Само собой разумеется, при обнулении вашего баланса, доступ в Интернет будет приостановлен до тех пор, пока вы его не пополните, т. е. пока не купите новую карточку. Карточка номиналом 5 Юнитов — это приблизительно 17 часов доступа в ночное время.

Работает круглосуточная техподдержка по тел. **490-0-111**.

(Продолжение следует)

Поддерживайте собственного производителя браузеров! (то есть, себя, любимого)

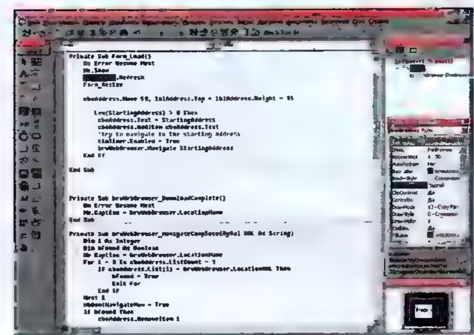
Инна КАЛИНИНА

Я надеюсь, вас не испугает, а в дальнейшем и не разочарует такой призыв. Все не так уж сложно... для тех, у кого есть **Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise Edition**. Именно эта среда разработки приложений помогла мне создать собственный web-браузер, что и вам советую — прямо сейчас!

На сегодняшний день более 3 млн. разработчиков ПО (программного обеспечения) успешно используют в своей работе **Visual Basic**. Желающие смогут заказать пакет разработчика VB на странице **http://developerstore.com/devstore/product.asp?productID=6890**. Зайдя же по адресу **http://developerstore.com/devstore/ product.asp?productID=6889**, можно обзавестись пакетом **Visual Studio**, который включает еще и **Visual C++**, **Visual J++**, **Visual FoxPro**. Кроме того, здесь есть такая полезная вещь, как **MSDN** (Microsoft Developer Network Library), — набор справочной информации, иногда очень полезной. Процесс установки в общей сложности занимает не более получаса, в нем нет ничего необычного, поэтому описывать его не буду. Системные требования Visual Basic вполне приемлемы, на диске ему потребуется около 100 Мб свободного пространства. Теперь перейдем к созданию доморощенного подобия Internet Explorer ☺, причем, несмотря на кустарное исполнение, он будет достаточно дееспособным.

Для простоты воспользуемся готовым шаблоном, а затем кое-что добавим в него и изменим. Итак, создаем стандартный тип нового проекта (*Standard Exe*). Затем в окне *Программы* щелкаем правой кнопкой мыши и выбираем *Добавить>Форма>Web Browser*, в этом же окне удаляем *Форма1*. Что же мы имеем? Некую заготовку проекта, содержащую объекты — определенные структурные единицы в программировании, которые могут образовывать древовидные структуры. Каждый из них имеет собственное имя и тип и отвечает за выполнение определенного набора операций (да простят меня программеры за столь поверхностное и неточное объяснение). Таким образом, наша форма является объектом с именем **frmBrowser** типа *Form* (см. заголовок окна *Свойства*). В окне *Проект* мы можем видеть, что представляет собой ее графический интерфейс — как видно из того же окна свойств, он состоит из нескольких объектов. Кстати, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по определенной области окна нашего браузера в проекте для выделения соответствующего объекта, и в окне *Свойства* будут показаны именно его характеристики.





Поскольку речь шла о древовидной структуре, очевидно, должен быть и корень, — в нашем случае это будет **frmBrowser** (в окне свойств необходимо выбрать для *MDIChild* «Нет»). Также для **frmBrowser** в *Caption* надо указать название, которое будет отображаться на его графическом интерфейсе, и выбрать любой файл ***.ico** для свойства *Icon*, отвечающего за пиктограмму. Теперь перейдем к адресной строке — ей соответствует объект **cboAddress** типа *ComboBox*. Если вы хотите, чтобы в ней при загрузке вашей программы появлялся какой-нибудь текст, впишите его в поле *Text* окна *Свойства*. Например: «Привет, друг мой!» Фон адресной строки может отличаться от белого, его устанавливают в *BackColor*. Шрифтом управляют опции *ForeColor* и *Font*. Чтобы не усложнять нашу программу — пример все-таки — в *Style* выберем *Простая Комби* — не будет отображаться история посещения сайтов.

Переходим к панели с кнопками — те, что расположены на ней изначально, согласитесь, не очень привлекательно выглядят. Поэтому предлагаю удалить этот объект, а вместо него создать свой собственный. Для этого на панели инструментов воспользуемся *Toolbar* и *ImageList*, дважды щелкнув левой клавишей мыши по соответствующим кнопкам. Полю *Name* нашей панели присвоим значение **tbrToolbar**, после чего выделяем ее в проекте, а в контекстном меню выбираем *Properties>Buttons>Insert Button*. Здесь же в *Style* устанавливаем *tbrSeparator*, что обеспечивает отступ от края формы, а затем еще раз *Insert Button*. Вставляем вторую кнопку аналогичным образом, только в текстовом поле *Key* вводим *GoBack*, а в *Style* — *tbrDefault* (в дальнейшем тоже), и еще четыре с *GoForward*, *GoHome*, *Stop* и *Refresh*. Заметьте, при создании каждой следующей кнопки значение поля *Index* изменяется на единицу. В *ToolTipText* можно добавить подсказку, которая будет появляться при подведении мышки к кнопке. Количество кнопок может быть увеличено по вашему усмотрению.

Теперь перейдем к элементу *ImageList*, который позволит нам нацепить на кнопки изображения. Сначала увеличим их размер, что можно сделать в *Properties>General ImageList*, после чего переходим на вкладку *Images* и нажимаем кнопку *Insert Picture*. Подобрав подходящие файлы, снова переходим к *Properties>General* элемента *Toolbar* и в поле *ImageList* указываем *ImageList1*. Теперь на вкладке *Buttons* при *Index 1* значение *Image* должно быть равно нулю, а при *Index 2* измените значение *Image* на 1, при 3 на 2 и так до конца. В данный момент все кнопки, находящиеся на панели, выглядят выпуклыми. Если такой вариант вам не нравится, это можно быстро исправить. На вкладке *General* панели параметр *Style* меняем с *tbrStandart* на *tbrFlat*, — как видим, все



кнопки слились с плоскостью формы. Обратите внимание, у вас появился новый объект типа *WebBrowser*. Именно благодаря ему и существует та белая плоскость,

в которой появляются странички. По умолчанию и всеобщей традиции этому элементу присваивают (Имя) **wbBrowser**. Но в принципе, его название не имеет особого значения.

Можно пойти совершенно другим путем и удалить панель вовсе, а вместо нее поместить кнопки прямо на форму (*Command Button* на панели инструментов), тогда за создание каждой из них будет отвечать отдельный объект. Назовем их, соответственно **cmdGoBack**, **cmdGoForward**, **cmdGoHome**, **cmdStop**, **cmdRefresh**. Добавим немного оригинальности: сделаем фон формы ярко-фиолетовым (*BackColor* — &<H000080FF&), а цвет кнопок (&H00FF8080&), только перед этим в Style для каждой кнопки выберем *Графический*. На кнопки помещаем любые подходящие картинки, используя свойство *Picture*. Для того, чтобы при нажатии кнопки изменялся ее цвет, допустим, на желтый, добавьте для каждой код:

```
Private Sub ЗначениеName_Mouse
Down(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
  ЗначениеName.BackColor =
&H80FFFF
  End Sub
  Private Sub ЗначениеName
_MouseUp(Button As Integer, Shift As
Integer, X As Single, Y As Single)
  ЗначениеName.BackColor =
&HFF8080
  End Sub
```

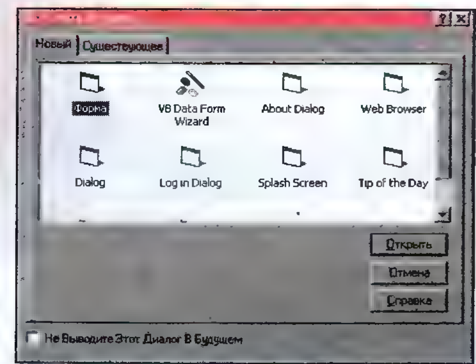
В первой процедуре цвет кнопки изменяется на желтый; во второй, при отпускании кнопки — вновь на фиолетовый. Свойство *ToolTipText* кнопок отвечает за подсказки, которые появятся при проведении мышкой над кнопкой. Так что не забудьте для солидности туда что-либо ввести.

Чтобы вы могли хоть немного ориентироваться в исходном коде программ на Visual Basic, рассмотрим его фрагмент, относящийся к выбору панели:

```
  Private Sub
tbToolBar_ButtonClick(ByVal Button
As Button)
    On Error Resume Next
      timTimer.Enabled = True
    Select Case Button.Key
      Case "Back"
        brwWebBrowser.GoBack
      Case "Forward"
        brwWebBrowser.GoForward
      Case "Refresh"
        brwWebBrowser.Refresh
      Case "Home"
        brwWebBrowser.GoHome
      Case "Search"
        brwWebBrowser.GoSearch
      Case "Stop"
        timTimer.Enabled = False
        brwWebBrowser.Stop
        Me.Caption =
brwWebBrowser.LocationName
    End Select
  End Sub
```

Все не так уж сложно, как кажется на первый взгляд. Благодаря этой процедуре, нажимая на кнопку, можем получить соответствующую реакцию браузера. Объект **timTimer** — это небольшие часики на нашей форме, при запуске приложения они не видны. Далее идет блок *Select Case... End Select*. Зная английский даже в общих чертах, можно догадаться, что все это означает. Каждый из описанных случаев влечет за собой определенные действия, т.е. при нажатии кнопки *Refresh* страница обновляется, а при нажатии *Stop* прекращается ее загрузка. Строка *Me.Caption = brwWebBrowser. LocationName* означает, что при загрузке страницы значение свойства *Caption* изменяется на ее адрес.

Оставив наше обсуждение кода, снова перейдем к еще одному важному элементу браузера — меню. В меню *Инструменты* Visual Basic выбираем *Редактор меню*. В поле *Caption* вводим название меню вашего детища, например, *Main Menu*, а в поле *Name* —



mnuMain. Нажимаем кнопку *Next*, а затем кнопку со стрелкой вправо. В нижнем окне на следующей строке должен появиться отступ — это так называемое подменю. Его называем *Back*, а в поле *Name* вводим **mnuMainBack**, затем *Next*. В поле *Caption* вводим *Forward*, а в *Name* — **mnuMainForward**. Затем повторяем действие для всех команд и в процедуры каждого подменю добавляем соответствующий код. При первом запуске или компиляции появится сообщение *«Необходимо иметь запускающую форму или Sub Main»*. После нажатия *OK* в открывшемся диалоговом окне в списке *Начальные Объекты* измените *Главная процедура* на **frmBrowser**. Теперь, когда у нас все готово, осталось создать *exe*-программу. В меню *Файл* выбираем *Создать Brow-ser.exe* и компилируем! Вот и все готово. Если кто-то захочет, то этим новым творением отечественного производителя можно рискнуть заменить Internet Explorer ☺.

Все же я должна признать полную неоспоримость авторитета Microsoft. Для получения аналогичных результатов над нашим собственным детищем предстоит еще работать и работать. С другой стороны, в нашей статье мы и не ставили для себя целью создать высококлассный браузер, да это при данных условиях и невозможно. Но все-таки, чтобы понять работу программы, прежде всего необходимо иметь представление о том, как она создавалась. Да и в общеобразовательных целях это также пригодится. Единственное, что хочется добавить, так это что-то вроде: «...Трудиться, трудиться и еще раз трудиться». Только после того, как вы часами, сутками будете заниматься Visual Basic'ом, только после внезапных осенений на уроках математики и, возможно, подпорченного зрения, вы всерьез почувствуете всю безграничность своих возможностей и новый качественный уровень знаний.

Сотрудники корпораций Microsoft, Sun и др. разработали множество языков, в том числе Visual Basic и Java (спасибо им большое, хоть есть чем заняться!), с помощью которых можно создавать первоклассные Интернет-приложения. Причем Java вместе с HTML (HyperText Markup Language) открывает необъятное поле деятельности. Возможно, именно эти темы найдут свое продолжение в следующих статьях. А пока мне остается надеяться, что я смогла хоть чем-то вам помочь или, по крайней мере, развлечь. И, как всегда, желаю удачи!

Олег КАСИЧ

Постой, человек, не спеши ты с апгрейдом...

Вы когда-нибудь задумывались над вопросом: «А зачем мне нужен апгрейд?» А ведь надо бы. Кто-то назовет его панацеей от всех бед, кто-то вздрогнет, вспомнив, какой ценой ему давалось это мероприятие.

После опроса знакомых товарищей, незнакомых товарищей и не товарищей вовсе о причинах, побудивших их делать апгрейд, в 95% случаев можно услышать один и тот же ответ: «Да, знаешь, моя машина и так сейчас слабенько тянет новые игрушки, а тут еще и обзор прочитал, что вот-вот на днях должна выйти... Так я боюсь, что она и вовсе не пойдет». Из таких ответов следует, что именно игры как ничто другое заставляют людей покупать обновки своей лошадке, принуждая расставаться с зачастую таким трудом накопленными средствами.

А стоит ли идти на такие жертвы именно ради игрушек? Как по мне — не стоит (не в обиду game-редакторам, т.к. это их профессия). И я вам объясню почему. Нельзя просто бесцельно вкладывать деньги в вещь, которая не дает вам ничего, кроме «зомбического» взгляда, пугающего прохожих на улице. Покупать компьютер сугубо для игры, а уж тем более для мебели — как минимум, нерационально. Компьютер покупается, если вам нужен помощник, который может стать секретарем-референтом, мольбертом для дизайнера, инструментом для музыканта, проводником во всемирные просторы WWW (World Wide Web). Хотя бесспорен и тот факт, что именно игры являются одним из основных двигателей прогресса ИТ (информационных технологий).



Если просуммировать машинное время, затраченное людьми на DOOM'анье, Quak'анье и Warcraft'анье, то вполне реально предположить, что человечество бы уже давно было в состоянии доказать все ныне недоказанные теоремы и несколько раз решить проблему глобального потепления на планете. Так что призываю вас направить его в «правильное» русло, или в крайнем случае, поберечь электроэнергию, с которой в нашей стране сейчас большие проблемы (имейте совесть, люди сидят без света, а вы тут монстров каких-то гоняете ☺).

Если же вопрос с апгрейдом действительно назрел, и старому железу уже не по плечу справляться с поставленными задачами, здесь должен быть тонкий подход к решению данной проблемы.

В первую очередь, необходимо себе четко представлять, что именно вы хотите получить от предстоящего апгрейда (а впоследствии и суметь доказать начальству или... родителям, что это действительно нужно). К сожалению, нередки случаи, когда человек меняет свой Celeron 466 на Celeron 500 (что уже само по себе смешно), затем, достав с полки секундомер, начинает с пристрастием засекать время загрузки Windows ☺. Он делает снова перезапуск, а секундомер, как назло, опять и опять успевает добежать до знакомой по опыту общения с предыдущей моделью черты, прежде чем на экране появятся до боли знакомые окна. В результате негодование, головная боль и т.д. Одним словом, рабочий день испорчен, да еще и пришлось за это заплатить деньги.

Аналогичный случай был, когда человек остался недоволен апгрейдом с iP 200 на Celeron 400. Как позже выяснилось, причиной тому была практически одинаковое время обработки 200 Мб графического файла в Photoshop'е блоком фильтров, ради которых человек делал апгрейд. Вопрос исчерпался после того, как выяснился объем ОЗУ — в первом и во втором случае 32 Мб ☺. И это далеко не полный перечень...

Чтобы не попасть в аналогичную малоприятную ситуацию, необходимо учитывать ряд «особенностей национального апгрейда».

Начнем, пожалуй, с того, что не теряет своей актуальности ни при каких обстоятельствах, а именно, с памяти. Ее, как вам известно, не бывает много ☺. Памяти бывает мало или очень мало. И если вы решились на ее апгрейд, то у вас, скорее всего, второе. Наращивание памяти никогда не бывает лишним. Сегодняшние программные пакеты все более неравнодушны к этому виду ресурсов. Зачем далеко ходить — возьмем тот же Win 2000, где с 64 Мб ОЗУ работать хоть и можно, но появившийся нервный тик, вызванный чрезмерной активностью вашего жесткого диска, не доставит вам должного комфорта при работе. Правильно выбрать «правильную» память вам поможет статья *Сергея Толокунского* «Что-то с памятью моей стало-2», опубликованная в №22(89) «МК» (не путать с «Московским Комсомольцем» ☺). Хотя в целом принцип здесь один: больше — лучше. Ввиду наметившегося увеличения цен на память, вам вряд ли удастся переборщить.

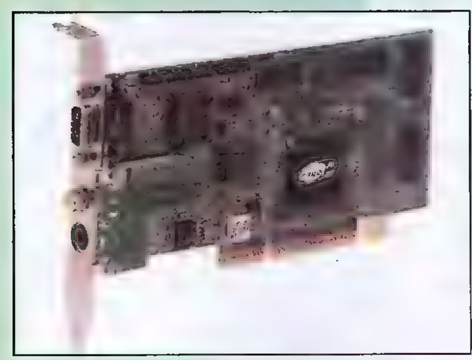
Если вы начали страдать бессонницей от чрезмерного потребления кофе, ожидая верстки 150 стр. документа в Word'е, а Bryce3D не успевает отрендерить чудесный пейзаж даже за время просмотра нескольких футбольных матчей, и при этом подбиралка паролей к *rar*-архиву говорит, что пароль будет подобран в лучшем случае через неделю, а данные товарища, хранящиеся в нем, вам нужны уже через час, то можно смело сказать, что пришла пора задуматься о замене процессора. Это наиболее болезненный вопрос, потому как, модернизируя процессор, зачастую приходится менять и материнскую плату, нормальная работа которой во многом определяет стабильность работы в целом. Обзоры различных типов материнских плат регулярно появляются на страницах «МК» (последний был сделан в статье «Мамы были, есть и будут» *Александра Мельника* в №23(90)). Думаю, что если вы изучите особенности каждой из них, то сможете подобрать для себя и подходящую плату. Хотя по такому вопросу не лишним будет проконсультироваться с компетентным человеком.

Возвращаясь к процессорам, хочется отметить, что реально делать его апгрейд стоит лишь в том случае, если быстродействие нового процессора будет, как минимум, на 40-60% выше, чем у предыдущего, иначе утрачивается смысл в его замене как таковой. И если Вы не НР (новый русский) или не НУ (новый украинец), то менять свой Cel 466 на Cel 500 не стоит, ибо это не принесет вам иного удовлетворения, кроме ощущения увеличения широты межпальцевого расстояния.☺ А мы ведь с вами ставим перед собой иные цели (для тех, кто еще не понял — получение максимальной отдачи за минимальную цену). Рынок low-end процессоров сейчас довольно насыщен. Пальму первенства здесь пока держит **Celeron**, производимый фирмой **Intel**. Нужно сказать, что держит заслуженно: невысокая цена + хорошая производительность делают этот процессор привлекательным кандидатом для замены старого процессора. В этом секторе также довольно давно был анонсирован **Cyrix III**, производителем которого являет-

ся фирма **VIA**. Анонсирован он давно, хотя релиз его вышел совсем недавно — в июне, и пока с реальными поставками у производителя явные проблемы. По результатам тестов он оказался довольно неплох в офисных приложениях, но явно враждебен к любителям порисовать в CorelDraw или Photoshop, потому как блок FPU (блок работы с плавающей запятой) существенно не перерабатывался со времен 5x86, а посему не может составить серьезной конкуренции в этой области. Выход этого процессора, скорее, можно считать всего лишь вещественным доказательством того, что VIA действительно в состоянии делать процессоры, чем серьезной вехой в развитии процессоростроения. За более детальной информацией можете обратиться к статье «Cyrix: третьим будешь?» того же *Сергея Толокунского* в «МК» №25(92).

А вот новоиспеченный **Duron** от **AMD** имеет все шансы для того, чтобы уверенно занять часть рынка домашних ПК (лишь бы с чипсетами и платами на них не подкачали) и отломить у Intel, в недалеком прошлом господствовавшего здесь практически единолично, довольно большой кусок пирога. И для этого есть все основания: *200 МГц* шина (100x2), большой размер кэш-памяти первого уровня (L1) — 128 Кб, поддержка 3Dnow! Несколько смущает объем кэш-памяти второго уровня (L2) — 64 Кб. Все проясняется после замеров производительности в реальных приложениях на полигонах независимых тестеров. Загляните, например, на сайт Томаса Пабста (**http://www.tomshardware.com/cpu/00q2/000619**, **http://www.tomshardware.com/cpu/00q2/000605**), почитайте статью «Дуплет» от AMD» *Сергея Толокунского* в «МК» №27(94).

Ну вот и добрались до видеокарт. Так уж сложилось, что мощь этой железки во многом определяет резвость монстров, пытающихся любыми путями узнать, что же у вас внутри ☺. Но как говорится: «Не Квакой единой...». В повседневной работе большее значение имеет не достижение заоблачных fps,



а возможность установки высоких частот регенерации, качественное изображение и отсутствие «замыливания» экрана в наиболее ходовых рабочих разрешениях. В настоящее время выбор видеокарт довольно широк. Наиболее высокое качество в 2D традиционно имеют карты от **Matrox**, любителям просмотра DVD можно посоветовать обратить внимание на **ATI RAGE 128 Pro**. Ну, а из приборов более широкого народного признания — **Riva TNT2 M64** (статья «RIV'ы которые мы выбираем» Владимира Сироты в «МК» №№23-24(90-91)), весьма приемлемыми экземплярами окажутся также **S3 Savage4**. Советую выбирать карту мало-мальски известного производителя, потому как немалое значение имеет качество сборки и составляющих деталей. Вот и оказывается потом, что покупка noname карты зачастую оказывается этаким «котом в мешке», без технической поддержки и без сайта в Интернете со свежими драйверами.

Следующим этапом нашего разбора будет жесткий диск (он же HDD, винчестер, винт). Да-да, тот самый, который уже давным-давно забит под завязку и еле-еле ворочается в поисках необходимой информации. При выходе новых версий программных продуктов, к сожалению, просматривается закономерность увеличения их в весе. А использовать *Revlon* для увеличения объема диска вряд ли удастся. Можно, конечно, прибегнуть к компрессии данных, но поверьте, что это только временное и зачастую не лучшее решение. Причем, есть вероятность полной потери данных с логического диска в случае порчи основного компрессионного файла. Но не будем о грустном...

Жесткий диск — это один из тех элементов ПК, который имеет свойство изнашиваться. По мере эксплуатации ухудшаются механические параметры, что может привести к появлению *bad*-секторов и так называемому «осыпанию» диска (тотальное появление *bad*-секторов). Если в первом случае возможен remap диска утилитами производителя, то во втором помогает только замена винчестера. Точно определить время появления bad'ов на диске практически невозможно (если он, конечно, не был брошен на пол). Иногда они появляются в день покупки, а иногда винт может безукоризненно мурлыкать годами и дожидаться очередного апгрейда. Все это я веду к тому, что при покупке диска желательно быть уверенным в предоставлении качественного гарантийного обслуживания данной фирмой, да и продолжительность самой гарантии не должна быть уж совсем непристойной (для HDD желательно 2-3 года).

Ассортимент предлагаемых сегодня жестких дисков довольно богат. У каждого читателя, наверное, есть какие-то предпочтения к дискам того или иного производителя. Переубеждать я вас не буду, тем, кто еще не определился, хочу посоветовать почитать статьи *Сергея Толокунского* и *Владимира Сироты* в «МК» — они довольно много писали на эту тему. Обобщив их обзоры и тестирования, хотелось бы заметить, что сейчас оптимальной будет покупка *10-17 Гб*-диска. Именно эта весовая категория в настоящий момент имеет наилучшее соотношение объем/цена и, соответственно, наименьшую стоимость 1 Мб дискового пространства. Диски, уступающие по объему, стоят не намного дешевле — существует барьер себестоимости производства, дешевле которого диск не может стоить по определению (если фирма, конечно, не собирается работать в убыток). Диски одной линейки, но разного объема зачастую отличаются между собой только наличием определенного количества дисков или рабочих поверхностей на них. Поэтому разница в цене невелика. А вот диски очень большого объема имеют определенную накрутку за «величину». И если для вас это не преграда, то их тоже можно довольно смело брать во временное пользование ☺. Если ваш системный блок установлен непосредственно на столе, а не под ним, то важным фактором при выборе HDD является уровень шумового давления на барабанные перепонки. В противном случае (особенно при небольшом объеме ОЗУ), возможно, вам придется выслушивать упреки родных или близких, разбуженных среди ночи. Правда, это маловероятно, т.к. практически все модели современных дисков имеют приемлемый уровень шумов, да и производители жестких дисков в последнее время усиленно работают в этом направлении. Не стоит также пренебрегать скоростными параметрами диска — принцип «тише едешь, дальше будешь» здесь не работает. Правилом хорошего тона, даже для недорогих дисков, стало наличие кэш-памяти объемом 2 Мб. Это окажет благоприятное влияние как на скоростные характеристики, так и на создаваемый шумовой фон, что также поспособствует воцарению мира и спокойствия.

Ну вот, на этой мажорной ноте, пожалуй, и завершим наше изложение прописных истин. Хотелось бы остановиться на составляющих частях более подробно, но это темы для отдельных статей, так как вместить все в одну не представляется возможным.

Желаю успехов и пусть вас не заBAD'ает ваш летний отдых!

Игры нашего офиса (Офисные утилиты-5)

Сергей ЗЛОТНИКОВ, Павел КАЗУРОВ hardsoft@uct.kiev.ua

Ну вот и закончились занятия в школах и летняя сессия у студентов. Самое время расслабиться и отдохнуть. Но некоторые по разным причинам по-прежнему целые дни проводят за компьютером — то ли на работе, то ли просто так, по собственному желанию. И хорошо еще, если на таком компьютере есть игры для досуга. А что делать, если на работе бдительный админ ревностно выполняет свои обязанности и не дает играм никакого шанса? Тогда вам поможет представленная в этой статье подборка игр под... Microsoft Office 97/2000, которые выполнены в виде простых файлов этого офисного пакета. Так что никакой админ до них не доберется! Кстати, играя в них, Вы можете не только отрабатывать навыки выполнения щелчков кнопками мыши, но и узнать что-нибудь новое, так как некоторые из представленных игр несут в себе не только развлекательную, но и познавательную информацию.

Итак, начнем. Не хотите ли сыграть в развлекательно-обучающую игру **«Поле чудес»**? (**http://hotfiles.narod.ru/files/11.zip, 95 Кб**). Это не просто электронный вариант популярной в России игры. Это — занимательный и эффектный помощник в изучении функциональных возможностей Excel и VBA (Visual Basic Application). В игре реализовано множество динамических эф-



фектов, данная разработка будет интересна пользователям любых возрастов и квалификаций. Помимо интересно проведенного времени и удовольствия, вы получите массу полезных советов по *Excel* и *VBA*, а также проверите свои знания в этих областях. Если Вам покажутся имеющиеся вопросы неинтересными или слишком сложными, то вы можете самостоятельно отредактировать базу вопросов и создать собственное «Поле чудес» с помощью специальной программы (**http://hotfiles.narod.ru/files/12.zip, 50 Кб**). Запуск игры не представляет ничего сложного даже для неопытного пользователя. Однако предполагается, что юзер будет играть аккуратно, не щелкая мышью где попало — в противном случае возможны сбои в работе программы ☹. Перед запуском игры не забудьте включить «Помощника по Office» и разрешить выполнение макросов.

Виртуальный аналог еще одной популярной в России игры «О, счастливчик!» — программа **Dibrov.2_2** (**http://hotfiles.narod.ru/files/13.zip, 336 Кб**). Софтина обладает простым и информативным интерфейсом, имеет довольно большой вопросник, в составлении которого принимали участие знатоки *Игорь Сиволоб*, он же *Кот Ученый*, и *Ольга Ивенская*, которая запечатлелась в памяти народной еще со времен «Брейн-ринга». В игру введен предварительный конкурс, как это происходит и в телевизионной игре. Кстати, количество уникальных игр — больше 100! По сравнению с прошлыми версиями, устранены некоторые досадные ошибки, выявленные пользователями; проведена более строгая граница между каждой из трех групп сложности вопросов. При ошибочном ответе сообщается правильный (зеленой засветкой ячейки и строкой в окне help'a). Время больше не давит на игрока. На каждый вопрос вам дается 2 минуты. Изменился характер помощи в игре. Вместо замедления часов введен *«Звонок в МЧС»*, дающий 90% вероятности правильной подсказки. Помощь зала менее надежна, она несет в себе другую идею: фактически моделируется натуральное голосование «зрителей». Изменена компоновка интерфейса — теперь он адекватно отображается во всех разрешениях экрана. Автоматически изменяется форматирование шрифтов в окнах вопросов и ответов, что дает возможность сделать их более пространными.

С помощью *Microsoft Office* можно проверить не только свои знания, но и знания других. Приложение для создания и проведения электронного тестирования **Salut-2** (**http://hotfiles.narod.ru/files/14.zip, 110 Кб**) предназначено для автоматизированной проверки знаний. Эта замечательная программа позволит без всяких начальных навыков в программировании самостоятельно подготовить тестирование по любой теме среди студентов, учеников и т. д. Ее можно рассматривать и как удобный инструмент для автоматизированной проверки знаний, и как несложный пример надежной прикладной системы для *MS Access*, которую можно разобрать по частям и посмотреть, как она работает. Эта программа изначально написана для... медицинского училища ☺, этим и объясняется некоторая специфичность тем, приведенных в качестве примеров.

Оболочка программы одновременно может использоваться как тестируемым, так и тестирующим. Для того, чтобы создать новый тест или исправить существующий, необходимо в форме *«Вход»* нажать комбинацию клавиш *Shift+Ctrl+A*, после чего появится кнопка «Преподаватель».

Далее приведем некоторые специфические моменты:

1) Для создания новой темы теста введите ее в поле внизу формы *«Темы»* и щелкните кнопку *«Новая тема»* — она перейдет в список. Далее следует подсветить ее мышью и щелкнуть кнопку «Новый тест».

Обязательно указывайте номера вопросов, а также номера ответов. Система предусматривает только пять ответов на один вопрос, в других вариантах не тестировалась ☹.

Ну вот, снова перешли на учебу! Давайте лучше вернемся к нашим играм. Может быть, Вы хотите почувствовать себя в роли опытного брокера настоящего биржевого дома? Тогда для вас подойдет модель товарной биржи, оформленная в виде деловой игры **«Биржа»** (**http://hotfiles.narod.ru/files/15.zip, 26 Кб**). Особенность данной программы — это возможность мультиплейера по сети. Сам автор рекомендует свою программу для учебных заведений, преподающих основы экономики, и для всех, кто интересуется биржами. Пользоваться данной программой очень просто, необходимо распаковать архив в какой-либо каталог и открыть с помощью Excel файл **birga1.xls**. В сети данный каталог должен быть общим, файл же надо открывать только для чтения! Затем вводите количество игроков и свой номер. Номера должны быть для всех участников разными (от 1 до 7).

Еще одна имитация делового мира — игра **«Менеджер 1998»** (**http://hotfiles.narod.ru/files/16.zip, 88 Кб**). Она моделирует деятельность небольших автотранспортных предприятий и знакомит участников с основными методами управления человеческим фактором, его количественной оценкой и прогнозированием оптимальных параметров трудового процесса при помощи специальных методик. При разработке данной игры использовались современные достижения менеджмента в теории и практике управления человеческими ресурсами. Большинство зависимостей получено на социологических и статистических исследованиях автора на реальных автотранспортных предприятиях, оставшиеся взяты из специальной литературы по данным вопросам. Динамичная, концептуальная деловая игра с алгоритмом многокритериального выбора вариантов поведения управляемых персонажей, выполненная средствами Excel. Предусмотрено использование диаграмм для подведения текущих итогов деятельно-

сти и возможность организации соперничества для нескольких игроков в сетевом варианте.

Крошечная программа **Cat** (**http://hotfiles.narod.ru/files/17.zip, 12 Кб**) представляет собой игру *«Угадай животное»*, причем это самое животное угадываете не Вы, а... она! Очень забавная программа, если уговорить кого-нибудь из друзей поучить ее. Иначе будет неинтересно играть, т. к. заранее известно, что она знает.

Если вы хотите расширить свои познания в Excel, познавательная игра **«Экселенок в стране Экселяндии»** (**http://hotfiles.narod.ru/files/18.zip, 233 Кб**) в стиле «блужданий по лабиринтам» с вопросами/ответами — это то, что Вам надо. Стильное оформление с применением новых графических возможностей *Excel 2000* делают ее весьма привлекательной. Данную разработку можно назвать интерактивным мини-учебником по Excel 2000. Путешествуя вместе с Экселенком по листу Excel, Вы познакомитесь с рядом секретов и интересных возможностей, а также получите повод продемонстрировать пытливому дитяте свои знания ☺.

Для любителей интеллектуального отдыха программа тоже найдется. Если Вы не любитель кроссвордов, можете пропустить этот абзац и читать дальше, так как следующая программа **Kross** (**http://hotfiles.narod.ru/files/19.exe, 560 Кб**) представляет собой



не что иное как помощник в отгадывании кроссвордов. Программа находит слова, соответствующие заданному буквенному шаблону, позволяет подбирать слова-анаграммы, и может быть полезна не только отгадчику кроссвордов, но и их составителю. Работает в среде *Access*.

Для всех желающих поупражняться в устном счете и потренировать свою логику и память представлена программа **SumLINES 99** (**http://hotfiles.narod.ru/files/20.zip, 46 Кб**), аналог популярной *LINES 98*. Смысл игры заключается в том, что необходимо набрать как можно больше очков, изобретая числа, сумма цифр которых равна некоторому заранее заданному числу. При этом цифры двигаются по правилам *LINES*. Интересная, познавательная игра на развитие сообразительности, устного счета и просто для отдыха. Также игра интересна, как пример реализации звуковых и динамических эффектов на платформе *Excel*.

Надоело думать? Ну, тогда играем в **«Морской бой»** (**http://hotfiles.narod.ru/files/21.zip, 38 Кб**). Программа предназначена для коротания длинных рабочих часов за знакомой со (точнее, из-под ☺) школьной парты игрой, на сей раз с компьютером. В игре реализовано автоматическое размещение кораблей и достаточно интеллектуальный, хотя и не оптимальный алгоритм игры. При загрузке **Sea.xls**



автоматически создается временное меню *Game*. Правда, состоит оно только из двух пунктов — *New game* и *About*. Для расстановки собственных кораблей используется левое поле. Корабли следует составлять из значков «**#**». Для обозначения сбитого корабля используется символ «**X**», для обозначения промаха — «*****». Для цветового оформления использовано условное форматирование. Левые верхние углы полей обозначены именами *EnemyCorner* и *MyCorner*. По команде «*New Game*» производится запрос на открытую игру (для отладки и демонстрации: корабли компьютера видны человеку), после чего идет сам процесс игры, в который, надеюсь, Вас посвящать излишне ☺. Компьютер не анализирует поле человека, так что его, в принципе, можно обманывать. Игра идет по стандартным правилам — 10 кораблей (1x4, 2x3, 3x2, 4x1), которые не граничат друг с другом.

В заключение хотим Вам представить одну карточную игру. Это **«Подкидной дурак 999»** (**http://hotfiles.narod.ru/files/22.zip, 235 Кб**). Эта игра — пример качественной игровой программы с динамическими эффектами. Если бы эта игровая программа поставлялась в составе пакета Office ☺, то наверняка (во всяком случае у нас) она имела бы такой же успех, каким ныне пользуется официальный *«Пасьянс»* — пожалуй, наиболее популярная игра среди тех, кому нужно как-то скоротать время ожидания в офисе. Игра имеет удачный графический интерфейс (напоминающий «Пасьянс» и «Марьяж»), ее отличают хорошее



быстродействие (хотя реализовать средствами Office это не всегда просто) и отработанные динамические эффекты, а также достаточно приличный алгоритм выбора стратегии игры за компьютер. Особенно важно, что при тестировании не было замечено наличие ошибок. Вот и закончена наша статья. Желаем Вам хорошо провести время, а если в этом Вам помогут описанные здесь игры, мы будем рады — значит, наша работа не пропала даром!

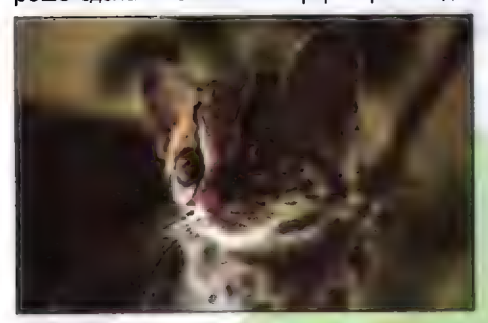
Богдана КОЗАЧЕНКО

Кто сказал: «Мяу»?

Помните оригинальную «Китайскую энциклопедию» из рассказа Борхеса, которая так понравилась автору книги «Слова и вещи» Мишелю Фуко? В ней животные классифицируются следующим образом: «а) принадлежащие Императору; б) бальзамированные; в) прирученные; г) молочные поросята; д) сирены; е) бродячие собаки; з) включенные в настоящую классификацию; е) буйствующие etc»? Ну, как? Полагаю, древние китайцы доказали, что расставлять мир по полочкам можно по-разному. Но разделить людей на тех, кто любит кошек и кто предпочитает собак, думаю, обязательно. Для тех, кто вообще никого не любит, заводить отдельную категорию нужным не считаю. Сегодняшний монолог обращен к той части человечества, которая понимает бесспорное превосходство достоинств кошек над всеми остальными домашними животными.

Относительно недавно выпущен мультимедиа-продукт на русском языке от **«1С»**, и называется он **«Популярная энциклопедия кошек».** Согласно лаконичной надписи на обложке, «настоящий диск не содержит руководства пользователя», другими словами, его можно купить без картонной коробки. Качество русификаций этой компании большинству из вас давно известно, так что заранее можно быть уверенным в том, что разобраться в устройстве продукта несложно и приятно.

Вслед за заставкой — сменяющимися в обратном порядке цифрами в сопровождении нейтральной музыки — идут на редкость хорошо сделанные логотипы фирм-производи-



телей. Слова «удобный интерфейс» мне уже порядком осточертели, но ничего не поделаешь: интерфейс действительно прост и удобен. Выглядит он так: по вертикали расположились *разделы энциклопедии*, по горизонтали — *опции*, справа — *картинки*.

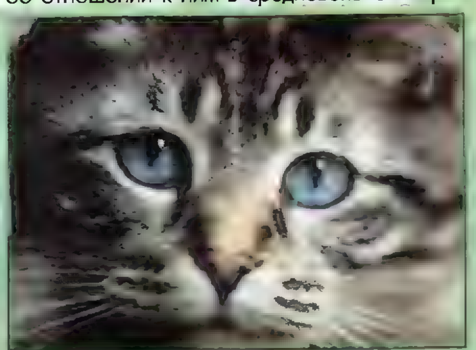
Разделов в этой энциклопедии всего шесть, а именно: *1) Вступление; 2) История кошек; 3) Жизнь кошек; 4) Такие разные кошки; 5) Кошка в нашем доме и 6) Словарь.* **Опции** представлены следующим образом: *1) Звук; 2) Помощь; 3) Дерево; 4) Назад и, конечно, 5) Выход.*

С первым разделом — **«Вступление»** — вы сможете ознакомиться только если у вашего ПК есть звуковая карта. Под ненавязчивую музыку (в энциклопедиях, как правило, она другой и не бывает) нейтральный и не так уж хорошо поставленный голос диктора сообщит основные тезисы, касающиеся жизни кошек, подробно рассмотренные в этой энциклопедии. Поначалу идет *краткая историческая справка*, приправленная цитатой из произведения Леонардо да Винчи («Любая кошка — маленькое совершенство», с чем трудно не согласиться), затем — *классификация этих животных по видам* и так далее.

Второй раздел — **«История кошек»** — состоит из двух пунктов: *1) «Происхождение кошек»* и *2) «Как кошка стала домашней»*, а также подраздела *«Кошки и люди»*, в котором, в свою очередь, выделяются три пункта: *1) В храме; 2) В амбаре и 3) На охоте.*

История кошек такова. От таинственных насекомоядных животных со временем произошли *миациды*, считающиеся предками всех ныне существующих семейств плотоядных, морских и сухопутных. От этих небольших коротконогих животных с длинным туловищем и вытянутыми мордами произошли медведи и моржи, куницы и тюлени, собаки и мангусты, гиены и морские котики... Ну и конечно же, кошки. Нет, не только пушистые мурлыки, которых вы видите на фотографиях, но и, например, легендарные *Smilodon'ы* — саблезубые тигры, с клыками, свисающими из пасти более чем на 20 см. Еще две боковых ветви кошачьих — *Палеофелиды* и *Dinofelis* — наверное, не уступали в мощи саблезубым тиграм, что было само по себе понятно: не так уж просто охотиться на мамонтов и мастодонтов, которые превышали размерами скромную двухэтажную виллу. Правы ли те ученые, которые утверждают, будто все саблезубые вымерли из-за мучений, причиняемых остеохондрозом, нет ли — нам этого не узнать. С исчезновением огромных травоядных — привычной добычи — им стало здесь очень неуютно, и трудно угадать, какую роль в их вымирании сыграл причиняемый клыками избыток нагрузок на позвоночник. Теперь известное людям семейство кошачьих насчитывает всего около 35 видов.

В главе «Как кошка стала домашней» рассказывается история мирного сосуществования людей и кошек, насчитывающая около 6000 лет. Здесь вы прочтете сжатый рассказ об обожествлении кошек в Древнем Египте, об отношении к ним в средневековой Евро-



пе и прочие ненаучно изложенные, но забавные мелочи в стиле «А сейчас мы расскажем вам сказку». В подразделе **«Кошки и люди»** повествуется о маниакальном стремлении древних египтян мумифицировать все и вся, кошек (мертвых, разумеется) в том числе. В другом подразделе — **«В амбаре»** — составители энциклопедии очень серьезно рассказывают, ссылаясь при этом на труд 4 века н. э., при-



надлежащий перу некоего Палладиуса, о том, что кошки, оказывается, умеют ловить мышей и крыс, словом — грызунов. Этот римлянин с обычной для писателей его народа обстоятельностью объяснял, по каким причинам с истребителями полезных пищевых продуктов, то есть грызунами, следует бороться именно при помощи кошек, а не прирученных хорьков фреттов (нынешних фреток). Тут же упомянуты *ягуарунди* — дикие кошки, Бог знает, когда прирученные индейцами Латинской Америки, и *манулы*, которых люди одомашнивали повсеместно. В подразделе **«На охоте»** сообщается о том, при каких обстоятельствах гепарды и каракалы стали охотничьими животными, и кто их до этого довел.

Третий раздел — **«Жизнь кошек»** рассматривает следующие вопросы: *«Спаривание»* и *«Агрессивное и территориальное поведение»* у диких и домашних кошек. Здесь же расположен подраздел **«Язык кошек»,** делящийся на: *1) Язык тела; 2) Голосовые сигналы.* В главе **«Спаривание диких кошек»** помещены два отрывка из сочинения некоего натуралиста, которого авторы энциклопедии сочли нужным определить как «любителя понаблюдать». Этот отважный человек, чье имя, к сожалению, мне в энциклопедии обнаружить не удалось, описал в своей книге спаривание львов и леопардов, которым он был свидетелем. Определенно могу сказать, что стиль приведенных отрывков непохож на стиль, скажем,

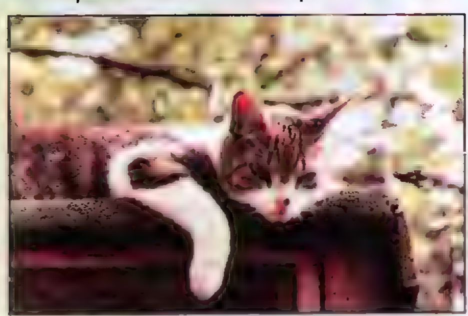
Джеральда Даррелла, и, судя по всему, это сочинение принадлежат какому-то натуралисту начала века. О звуковых эффектах сопровождающих спаривание домашних кошек, я думаю, хорошо осведомлены даже те, кто никогда в жиз-



ни не держал сих животных дома. Авторы энциклопедии и сами выступили в роли «любителей понаблюдать», посему глава, помимо описания, снабжена некоторыми замечаниями, которые следует учесть новоиспеченным владельцам кошек. Эти сведения касаются сроков беременности домашних любимцев, а также нюансов вынашивания котят, зависящих от возраста животного.

В главе **«Агрессивное и территориальное поведение»** вы наконец-то узнаете, что львиная семья называется «прайд». Ее образ жизни — то есть охота, воспитание детей, нравы и порядки — описаны детально и толково. Здесь же подробно рассказывается о том, насколько непредсказуема агрессивность домашних котов и кошек по отношению к сородичам, а также сообщается о визуальных и обонятельных (!!!) метках, по которым можно определить, как именно кот дает понять окружающим, кто в доме хозяин. Данную информацию, мне кажется, можно было бы вовсе не печатать: владельцы кошек (а особенно котов) — наслышаны об этих проблемах.

Четвертый раздел **«Такие разные кошки»**, состоящий из подразделов: *1) Какие они? и 2) Виды диких кошек: крупные кошки, мелкие кошки, гепарды и ирбисы* — объясняет разницу между этими видами кошачьих, а также рассказывает об их привычках.



Пятый раздел «**Кошка в нашем доме»** состоит из семи пунктов: *1) Поведение; 2) Уход; 3) Воспитание; 4) Органы чувств; 5) Выбор котенка; 6) Болезни и лечение и 7) Породы домашних кошек.* Совершенной неожиданностью является содержание главы **«Поведение»**: дело в том, что авторы здесь описывают не столько повадки животных, сколько реакцию их владельцев, причем с довольно забавными историческими ссылками. Главка **«Болезни и лечение»** представляет собой нечто вроде краткого справочника кошачьих болезней, созданного для того, чтобы крайне неопытный владелец мог быстро усвоить Правило Номер Один: если животное ведет себя как-то не так: бьется в судорогах, задыхается, лысеет или бросается на всех, кого видит, с явным намерением растерзать на мелкие кусочки — значит, ее нужно СРОЧНО везти к ветеринару. В сущности, с этим утверждением трудно не согласиться: бессловесные твари не умеют внятно объяснять, где и что у них болит. Если же вам при этом недостает обычного опыта содержания животных в доме, самостоятельное лечение чаще всего заканчивается плачевно. Думаю, многим киевлянам (из тех, кого действительно интересует эта энциклопедия) следует хорошо запомнить адрес *«ул. Киквидзе, 34-б»*: именно здесь опознание и лечение болезней животных достаточно эффективно, говорю как владелец кошек с пятнадцатилетним стажем.

«Словарь» делится на три части: *«Общий», «Термины» и «Породы».* Комментировать их, полагаю, незачем. Список пород достаточно полный, специальных терминов в нем тоже хватает.

В общем, если вам нужно написать реферат по биологии или сдать экзамен, в котором один из билетов посвящен истории се-



мейства кошачьих, наконец, если вам просто нравятся эти животные — знайте, данная энциклопедия вам пригодится. Сделана она, в общем, неплохо, а ее «популярность» может вызвать раздражение только у больших специалистов по «кошачьему вопросу», да и они не станут слишком сильно выходить из себя: количество и качество иллюстраций смягчит самый праведный гнев научного работника.

Энциклопедия великолепно иллюстрирована: каждую фотографию можно увеличить примерно в полтора раза. Если вам попадется слово, выделенное ярким цветом, знайте: оно интерактивное, посему простой «клик» мышкой грозит вам немедленным открытием соответствующей слову статьи. Наукообразный характер материалов вряд ли станет новостью для людей, хоть сколько-нибудь знакомых с большинством бумажных изданий, посвященных этим загадочным персонажам. В сравнении с последними, наша энциклопедия, безусловно, хороша хотя бы тем, что разнообразие и качество иллюстраций не оставляет желать ничего лучшего.

Наиболее любопытные, с точки зрения информации, материалы посвящены описанию раскрасок и мест обитания пород тех диких кошек, которых не в каждом зоопарке и встретишь. А вот характе-



ристики рациона и перечисление врагов этих пород, по-моему, не так уж и нужны: понятно, что если барханная кошка живет в пустыне, она не может питаться, например, мясом полевой мыши, так как на пути встречаются одни ящерицы и тушканчики. Тем более понятно, что им не грозит стать жертвой стаи пираний, зато их запросто могут сжить со свету какие-нибудь песчаные эфы.

В том, что касается названий пород, терминологии и прочего, материал подан вполне сносно для читателя пристального и любознательного, а главное — такого, который ранее не сталкивался с клубами и «клубниками».

Такие вот дела..

Минимальные требования: 486DX с оперативной памятью 8 Мб; видеокарта SVGA с разрешением 640x480 точек, 65536 цветов; ОС Windows 95 или Windows 3.1; 2-х скоростной CD-ROM и 15 Мб свободного места на жестком диске.

Рекомендуемые требования: процессор Pentium 90 с оперативной памятью 8 Мб, видеокарта SVGA с разрешением 640x480 точек, 65536 цветов, ОС Windows 95, 4-х скоростной CD-ROM и 20 Мб свободного места на жестком диске.

Редакция газеты благодарит фирму **«Форт»** *(**http://1c/kiev/ua/.E-mail: boa@inp.kiev.ua**) за оказанную информационную поддержку.*



Роман в письмах, или как я с ATI переписывался

Александр СЛУЧАНСКИЙ asluch@yahoo.com

Любой, кто занимается сборкой, наладкой и ремонтом компьютеров, наверняка сталкивался с различными ситуациями, когда все вроде бы ОК, но что-то все же «глючит», а сказать точно, в чем причина — в железе ли, драйвере, софте третьих производителей или... «домашнем барабашке» ☺ — не всегда просто... И тогда на помощь пытливому человеку и его «железному другу» (компьютеру) приходит Его Величество Интернет, предоставляя возможность «выйти напрямую» на производителей оборудования, скачать последние версии драйверов, задать наболевший вопрос, получить исчерпывающий ответ (или не получить) и т. д.

Хочу поделиться своими впечатлениями об одной своей попытке подобным образом разрешить проблему, с которой столкнулся на своем компьютере. Суть, вкратце, такова: сначала у меня был Pentium 120 МГц с видеокартой S3 ViRGE 325 и монитором Sampo Alphascan 520. Все работало нормально, пока не полетела материнка, и тогда я занялся апгрейдом... Процесс затянулся, кроме материнки, я решил улучшить и ряд других параметров — в результате у меня получился *Pentium 200 МГц MMX* с видеокартой *ATI Rage Pro PCI* и тем же монитором. И вот однажды я обнаружил, что в новой конфигурации, в отличие от предыдущей, не могу пользоваться режимом ожидания с экономией энергии (стандартным режимом Windows 9x, который применяется в случае, если пользователь долго не подходит к компьютеру, но не хочет его отключать) — монитор ведет себя необычно...

Я подробно изложил суть проблемы, перевел на английский и послал письмо в службу поддержки европейского отделения *ATI*. Далее, чтобы не быть многословным и не повторяться, я приведу свою переписку с этой, несомненно, всеми уважаемой фирмой, вставляя небольшие комментарии, т. к. результат был для меня совершенно неожиданным (и, к сожалению, нулевым ☹). Мне кажется, что этот материал достаточно забавен и, возможно, развлечет читателей. Итак...

С помощью специальной программы, входящей в состав драйвера фирмы ATI, я, как они того и требуют, собрал всю необходимую информацию о своем компьютере — его железе, операционной системе, драйверах и пр. Потом все это оформил в соответствии с необходимыми требованиями, естественно, на английском языке, и отправил письмо с этой информацией по адресу, указанному на сайте. Для удобства читателя приведу текст письма на русском:

15.02.2000

Описание проблемы:

Я использую ATI PCI адаптер на чипе Mach64 RagePro (HardwareRev.092), драйвер RageProTurbo PCI (English) (4.11.2560), видеопамять 4 Мб, BIOS 97/12/01 в компьютере с материнской платой MSI MS5156 v.1.21, 64 Мб, Pentium 200 МГц MMX, монитор Sampo Alphascan 520.

Когда я хочу перевести свой компьютер в режим сохранения энергии (например, suspend) в Windows 98 SE, сначала монитор переходит в ожидаемый режим (загорается желтый индикатор), но затем через несколько секунд он включается вновь (индикатор зеленый) и на экране появляется надпись «Проверьте кабель», хотя компьютер выполняет функцию корректно. Он ждет, пока я не нажму какую-либо клавишу клавиатуры или дотронусь до мышки — только после этого Windows восстанавливает свой экран.

Ранее у меня был компьютер с Pentium 120 МГц и S3ViRGE PCI 325 видеоадаптером, тот же монитор работал в этом режиме нормально: он находился в suspend (желтый индикатор, высокие напряжения отсутствуют...) до тех пор, пока я не дотрагивался до клавиши или мышки. Теперь же монитор ведет себя некорректно. В чем причина? Что нужно сделать?

Ответ пришел через 2 недели (!) и сразил меня наповал своей глубиной понимания ситуации и мудростью выданных рекомендаций:

29.02.2000

Благодарим за Ваше письмо и приносим извинения за задержку с ответом. Мы не уверены в том, что режим сохранения энергии работает так, как Вы это пишете: «компьютер выполняет функцию нормально и ждет, пока я не нажму какую-либо клавишу клавиатуры или дотронусь до мышки, и только после этого Windows восстанавливает свой экран». Пожалуйста, объясните. Кстати, установите в BIOS APM в положение DIS и проверьте screen saver в свойствах экрана.

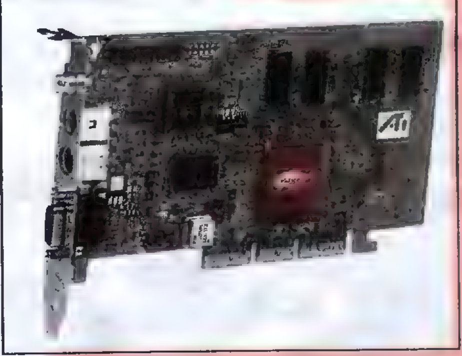
С наилучшими пожеланиями
Susan Dunne
European Technical Support
ATI Technologies Europe Ltd

Ей-богу, я сначала не поверил своим глазам, неужели можно получить такой ответ на совершенно стандартный и очевидный вопрос из службы поддержки одной из ведущих фирм отрасли? И при чем тут скринсейвер?!

Я ответил следующим образом:

Dear Susan Dunne,

Получил Ваш ответ и был очень удивлен, поскольку я описал совершенно стандартную ситуацию при работе компьютера в режиме сохранения энергии, который управляется Windows с использованием тех самых параметров BIOS которые Вы мне рекомендуете отключить. Я не спрашивал о работе скринсейвера (с ним нет никаких проблем), а интересовался режимом, когда компьютер и монитор переходят в ожидание с минимальным потреблением энергии. Для использования этого режима необходимо установить ON APM в BIOS, и в соответствующем окне Windows задать время, по истечении которого монитор должен «уснуть»... Проверьте, пожалуйста, как будет работать видеокарта ATI RAGE PRO PCI с монитором, который поддерживат данный режим.

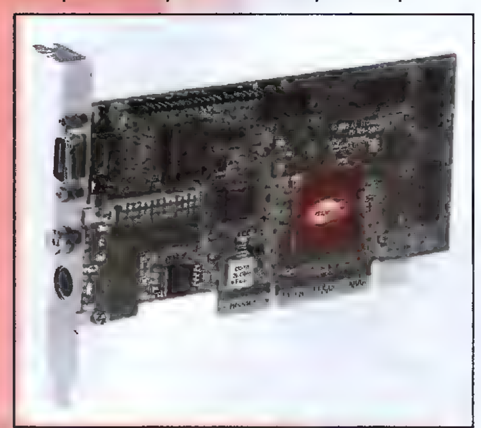


Между прочим, S3 ViRGE использует 10-е прерывание, тогда как ATI, по умолчанию, его не использует. Может ли причина заключаться в этом? Надеюсь на ответ с рекомендациями...

На подготовку следующего ответа понадобилось примерно столько же времени, сколько и для предыдущего:

11.03.2000

Благодарим за письмо и приносим извинения за задержку с ответом. Причина, по которой мы просили Вас протестировать



скринсейвер, заключается в том, что мы хотели знать, не «просыпается» (wakes up) ли система также и в этом режиме. Но все-таки мы не понимаем, в чем заключается Ваша проблема. Возможно, Вы хотите сказать: компьютер не просыпается (does not wake up), когда APM установлен в enabled. Это Вы хотите сказать?

Удостоверьтесь также, что в BIOS ACPI is disabled, и можете ли Вы объяснить еще раз, в чем точно заключается проблема?

Susan Dunne
European Technical Support
ATI Technologies Europe Ltd

Не знаю, стоит ли приводить полностью мой ответ, где я вновь пытаюсь описать ситуацию консультанту из ATI. Приведу основные моменты (может быть, то, что я писал раньше, действительно непонятно и не дает представления о проблеме?). Итак, мой следующий ответ:

Нет никаких проблем со скринсейвером.

Нет никаких проблем с работой компьютера в режиме сохранения энергии, — если я включаю его для компьютера и HDD в соответствующих окнах Windows, все происходит нормально. По истечении заданного промежутка времени компьютер и HDD переходят в режим минимального потребления энергии, т. е. работа приостанавливается, потребление энергии и тепловыделение понижаются, а система (PC и Windows) ждет активности оператора — прерывания от клавиатуры, мышки или модема (эти прерывания также задаются в BIOS).



Подводит только видеосистема, когда я хочу перевести ее в данный режим, монитор сначала переходит в него (желтый индикатор — OK), но через несколько секунд включается вновь без каких-либо прерываний, вызванных мной. На экране появляется надпись «проверьте кабель» (надпись из меню монитора), индикатор становится зеленым — монитор включен, он вышел из режима сохранения энергии!!! В то же время компьютер выполняет свою функцию корректно, ожидая прерывания.

Я хочу выяснить, почему тот же самый монитор работал нормально ранее с видеокартой S3 (ждал команды на включение от компьютера). Я уже пробовал включить прерывание ATI, однако при загрузке компьютера в описании прерываний BIOS для видеокарты по-прежнему остается N/A, а в Панели Управления Windows ATI получает разделенное прерывание 11. Ситуация с моей проблемой при этом остается без изменения, хотя я вовсе не уверен, что причину нужно искать здесь. Попытайтесь смоделировать ситуацию у себя, Вы потратите на это 5-10 мин.

Больше слов у меня нет...

С традиционной задержкой я получил ответ уже от специалиста второго уровня (!!!), и сейчас же проникся нешуточным уважением к постигшей меня проблеме. Тут-то я наверняка уж получу требуемый исчерпывающий ответ, иначе и быть не может!

«Наивный» — подумаете вы — и будете правы! Итак...

29.03.2000

...проверьте также:

— Disable Advanced Power Management support в окне Settings (System Devices в System Properties).

— Disable Display Power Management в CMOS'e.

— Timed system events, Microsoft System Agent (Plus Pack).

Ну, как?

Kind Regards,
Lars Behme
Level 2 Support Specialist
ATI Tech Support Dublin

Проведя требуемые исследования и убедившись в том, что «воз и ныне там», я сообщил об этом консультанту второго уровня, на что получил следующие вопросы:

Если Ваше оборудование не работает, значит оно либо сломано, либо Вы что-то не так делаете — одно из двух, и не надо говорить, что с другой моделью видеокарты все было OK. Ладно, попытайтесь установить присоединенный к письму драйвер.

Вы отключили Level 2 cache для Вашей материнки MSI (MS5156) Ver.1.21?

Какой у нее чипсет (north and southbridge)?

Версия 1.21 наиболее свежая?

*Какой файл *.inf Вы используете для монитора? Он свежий?*

Thanks.

Kind Regards,
Lars Behme
Level 2 Support Specialist
ATI Tech Support Dublin

Ответил я и на эти вопросы, приаттачив INF файл моего монитора, а также указал консультанту на небольшую оплошность с его стороны, а именно, на отсутствие какого-либо вложения в его ответе ☺. Но, как сказали бы французы, вернемся к нашим баранам — чего делать дальше? А ничего, консультант второго уровня прервал переписку, видать, ему просто стало скучно (как, впрочем, и мне после всех этих упражнений за клавиатурой).

Поскольку текст с пояснением моей проблемы был все равно готов, я послал письмо также в сервисную службу *Sampo*, но никакого ответа вообще не получил. Из московского представительства *MSI* мне ответили, что сталкивались со сходной проблемой видеокарт ATI; ответ был на русском, и я его привожу почти дословно:



Увы, это проблема несовместимости карт ATI с некоторыми мониторами (она наблюдалась до ATI RAGE 2X). К сожалению, разрешить ее мы вряд ли поможем. Единственное, что можно сказать про аналогичную ситуацию, только с монитором NEC (вдруг поможет). Мы победили похожий глюк отключением в настройках самого монитора опции энергосбережения — зачем она ему, если карта отключает полностью все сигнальные линии.

Спасибо и на этом! В моем мониторе такой возможности нет, поэтому ситуация так и осталась неразрешенной. Зато впечатления от общения с консультантами вторых уровней остались ☺! А у вас?

P. S. *И все же, если кто-то знает, как решить данную проблему, не сочтите за труд, черкните пару слов!*

Sale! — не распродажа, а Records

Имеющий Уши, а также примкнувшая к нему редакция «Моего Компьютера» недавно были приятно удивлены. Похоже, количество электронного музыкального индепендента в Украине достигло критической массы! Нет, взрыв не произошел, но зато выходит компакт с отечественной электронной музыкой уровня (интеллектуального и профессионального), удовлетворяющего наши взыскательный уши, души и умы. Обрадованные, но недоумевающие, мы принялись выяснять — что да как. Все оказалось еще интереснее...

По поступившим в наше распоряжение данным, на начало июля намечен запуск новой звукозаписывающей структуры — **Sale! Records**. Sale! обещает стать первым украинским рекорд-лейблом, ориентированным преимущественно на электронную, экспериментальную и танцевальную музыку. В сферы деятельности Sale! Records, скорее всего попадет электронная и танцевальная музыка клубной ориентации, а также электронная и экспериментальная музыка для «домашнего прослушивания». Лейбл начинает свою деятельность со сборника украинской танцевальной электроники. Это беспрецедентный проект в истории отечественного рекординг-гового бизнеса, по традиции ориентированного в основном на певцов и поп-роковые ансамбли.

Сборник получил название **SALECTION!** и задумывается как серия компиляций, эдакое периодическое музыкальное издание. В сборник вошли лучшие отечественные электронные исполнители, попадающие под категорию IDM (Intelligent Dance Music) — в т. ч. «Da Sintezatoros!», Салехов, Данилкин, Ежик. Этот список со временем будет расширен.

Сборник издается на CD, аудиокассетах и виниловых пластинках. Издание limited edition пластинок — еще одно новшество от Sale Records. Как нам заявил идеолог лейбла Виталий Бард (ранее известный как редактор журнала: *«Новый Рок-н-ролл»*), *«В продвижении на рынке Sale! Records будет использовать все разнообразные формы продвижения товаров и услуг, характерные для общества потребления. Все витрины будут бесплатно рекламировать лейбл! Используются все махровые штампы («скидка — до 100%», «35% бонус», «третий CD — бесплатно», «суперраспродажа»). Внешне лейбл связан с культурой активного потребительского образа жизни и столь же активно оперирует его атрибутами»*.

Интересно, что еще до выхода на родине промо-копии сборника уже получили достаточно лестные отзывы в Европе. На сентябрь намечен выход компиляции на мюнхенском рекорд-лейбле Traum Records (дивизион ведущего немецкого техно/электро-лейбла *Disco B*). Также намечено участие некоторых украинских исполнителей в программе Popkomm 2000 — крупнейшей европейской выставки в сфере шоу-бизнеса (август, Кельн).

Источник: *Sale! Records*

Раскрутка в шоу-бизнесе (FAQ, вокруг и около)

by Виктор В. ПУШКАР

Здравствуй, Виктор В. Пишет тебе молодой, но очень хороший человек, а точнее, Я. И пишу я тебе не просто так, а чтобы:

1- познакомиться (уже)

2- представиться.

Меня зовут Олег (nike GrimlockSoft) я и швец, и жнец, и на трубе дудец, то есть композитор (Impulse Tracker), программист (ASM,C) и графист (все, что угодно, на чем угодно)

3- задать вопросы .

Как раскрутиться в шоу бизнесе?

Как выйти на хорошего продюссера?

Ну, хотя бы, как продать хоть одну свою композицию за хорошие деньги в хорошие руки?

Здравствуй и ты, Олег.

В первую очередь, надеюсь, тебе уже есть что раскручивать. Т.е. в твоем компе живет музыка, которую можно записать на CD или хотя бы аудиокассету. Тогда первый шаг к ее раскрутке ты сделал. Твое имя читают в газете, выходящей тиражом 15000 и продающейся по всей Украине.

Если ты программист, твой самый естественный второй ход — сделать web-страницу и выложить там информацию о себе — звуковую, графическую, текстовую. Как писал Козьма Прутков, «что скажут о тебе другие, ежели ты сам о себе ничего сказать не можешь?». Раскрутка собственно web-страницы — разговор отдельный.

На радио и телевидение легче выходить, будучи человеком уже известным. Хотя бы одному ведущему программы. Примерно то же касается журналистов бумажных изданий. Сказать ему (или ей): «Я гений, сделайте обо мне передачу (статью)»? Наиболее вероятный ответ: «У нас этих гениев — шо собак нерезанных. И все к нам в телевизор просятся». Другое дело, если журналисту уже успело понравиться твое концертное выступление или запись. Или у тебя есть менеджер, который «вхож» и «на короткой ноге».

Каким будет твой третий ход — решай сам. У каждого свои «флаги» и цели в жизни. Я, со своей стороны, постараюсь дать полезную информацию общего характера. Например, о том, что такое...

ШОУ-БИЗНЕС —

один из способов зарабатывать деньги. Слово «шоу» в этом словосочетании чаще пишется с маленькой буквы, а «бизнес» — как повезет. Помните из истории, чего требовали плебеи в Древнем Риме? Хлеба и зрелищ... Любой товар (в данном случае — музыка) либо насильственно отбирается у производителя и раздается по карточкам в порядке живой очереди, как было при Советах, либо продается, как это начинают делать в современной Украине. Но я музыкант, и денег чаще хочу, чем имею. Давайте говорить о чем-нибудь мне близком и известном. Например,

О ЗВУКОЗАПИСЫВАЮЩИХ КОМПАНИЯХ

Если в проект вложены очень большие деньги, они должны «отбиваться». Очень большие боссы, занимающиеся продажей продукта вроде Spice Girls или Bad Backstreet Boys Next Door Blue изначально уверены, что выгодно его продадут. Их дело — формировать и поддерживать спрос на средней хреновости попсу, в производство которой вкладывается намного меньше, чем в раскрутку.

Разбираться в музыке — дело компаний поменьше, которые, выпуская диски с гаражно-подвальным творчеством малоизвестной группы (композитора, ди-джея), рискуют суммами на несколько порядков меньше. Поэтому именно небольшие фирмы могут позволить себе эксперименты, иногда приводящие к появлению в музыкальных магазинах модной, приятной и просто гениальной музыки. Которая в последующих релизах подвергается обрезанию самого интересного и попадает в механизм большого шоу-бизнеса. К счастью для современной музыки, есть еще малый и средний...



ПРОДЮСЕРЫ (хорошие и так себе)

Человек, умеющий достать денег на раскрутку музыкального проекта — не самая редкая птица в наших краях. А вот чтобы он еще и любил продаваемый «товар», и разбирался в нем — таких поискать надо. Выращенный «совком» человек, у которого в ПЗУ прошиты Зыкина с Кобзоном (ну, в лучшем случае Аквариум с Чайфом), будет на уровне условных рефлексов отвергать материал, который противоречит его прошлому слуховому опыту. Или возьмет на себя даром не нужные настоящему продюсеру полицейские функции: здесь у тебя гитара жестко звучит, а здесь барабанная сбивка слишком хитрая. Якобы «народ нас не поймет». Именно такой менеджер у нас часто по совместительству является продюсером, хотя в интересах дела их функции лучше разделять. Да и сколько можно целый народ держать за лохов, которым подавай только куплеты с прихлопами?

Способ более правильный и в течение многих десятилетий проверенный западными компаниями. Общее руководство процессом звукозаписи и сведения поручается отдельному человеку, который отвечает за качество продукта... Нет, не головой, а своим кошельком, т.к. живет на процент от его продаж. Если продюсер плохо работает — следующий диск поручают другому человеку. Жестко? Зато эффективно, по крайней мере в условиях развитого капитализма.

В компаниях поменьше похожую функцию выполняет *A&R manager* — человек, отбирающий артистов и их записи. Вместо того, чтобы дрессировать тапера из ближайшего кабака до уровня студийного профи или открывать в нем гениального поп-композитора, он просто выбирает из присланных со всего мира демо-записей наиболее соответствующие идеологии лейбла. А демки предпочитает получать в качестве, достаточном для издания на CD.

«Но при чем здесь Интернет?» — спросит читатель. С помощью «сетки» независимым музыкантам стало легче найти «братьев по разуму» и предложить свои записи в хорошие руки. Даже если Вы играете нечто очень странное и специфическое, и в Вашем родном городе есть всего сотня любителей такой музыки, их может оказаться гораздо больше в соседнем областном центре, в Бразилии или Германии. Продолжайте писаться в своем гараже и посылать демо-записи заинтересованным людям. Предлагаю свой вариант решения, уже сработавший для украинских проектов *Blemish* и *Фоа Хока*. Информацию о них Вы найдете по адресам **www.string.kiev.ua** и **http:\\romantic\romantis.net**

Я два года назад начал самостоятельно выходить на связь с западными, северными и южными фирмами, т.к. восточные отказывались давать денег за нашу музыку, а наш часто катавшийся в Германию и Польшу экс-менеджер находил партнеров по принципу «яке їхало, таке й надибало», т.е. слегка ле-

Имеющий уши

...вых. И вот, отказавшись от его услуг, делаемся «звездами американской эстрады», начиная с выхода CD в Калифорнии (**www.come.to\falcatagalia**).

Как послать демо-запись, чтобы она попала в хорошие руки

1. Найдите электронный адрес компании (лейбла), которая занимается музыкой, похожей на Вашу. Трансом, эмбиентом, металлом, рэпом. Или восточноевропейским фолком. Для начала хватит списка лейблов, повешенного на Yahoo!. Затем можете перейти на другие поисковики или серверы альтернативной музыки. Вы лучше знаете, в каком жанре искать☺.

Большие, известные широкой публике компании (*majors*), обычно занимаются раскрученными артистами, один или несколько альбомов которых уже выпущены и проданы компанией поменьше (*indie*, сокращенное от independent). Именно на «инди» и остались настоящие открыватели талантов, но если Ваша музыкальная команда только «подает надежды», обращаться за поддержкой рано даже к ним.

Есть на свете очень мелкие, «несерьезные» лейблы. Напечатали сборник или 1-2 альбома своих знакомых, попробовали продать и... через год обломались. Разговоры на тему «я делаю новый лейбл» среди шоубизнесменов ведутся чаще, чем о погоде и футболе. Но на 90% так и остаются разговорами. Желательно, чтобы компания, куда Вы обратились, издала и распространила хотя бы один известный в узких кругах диск. Либо предоставила другие доказательства серьезности своих намерений.

Если Вам предложат за 100 пиастров разместить информацию о себе в сборнике «1000 юных графоманов очень хотят стать звездами и даже готовы дать за это денег», или купить буклет «1000 адресов акул шоубизнеса, которым нет дела до юных графоманов», лучше оставьте пиастры себе на поддержание электронной почты. Ну подумайте, кому интересно читать еще один принудительно рассылаемый буклет, и какой смысл этой самой «акуле» заниматься Вами, если у нее (у него) есть десяток своих проектов. Поэтому либо Вы вписываетесь в один из них, предварительно отравив ядом куратора певца Пупырышкина и его восемь братьев, а потом учитесь петь в нос в знаменитой Пупырышкинской манере. Либо ищите себе другую «акулу».



2. Узнайте побольше о лейбле и людях, которые им командуют. Для начала прочтите список артистов, разделы about и FAQ. Если среди артистов нет ни одного любимого лично Вами, или хотя бы вызывающего явный интерес, web-дизайн кажется просто отвратительным, а about — туповатым, лучше поищите другую фирму.

A&R начинающего лейбла согласится послушать демку более охотно, чем его коллега из более известного. Но даже если на web-странице не висит большое объявление «шлите нам побольше музыки», шанс быть прослушанным все равно есть.

3. Отправьте E-mail с предложением послать демку. Расскажите коротко и понятно о музыке и основных достижениях проекта (записи, выступления на большой сцене, фигурирование в хит-парадах). Как правило, разговаривать с Вами всерьез будут только в том случае, если Ваш материал соответствует общей политике лейбла, и его хватит на выпуск полнометражного компакт-диска.

Если Вы играете «снятую» музыку, уже побывавшую в британских или итальянских хитах, ход 3 абсолютно бесполезный. Попробуйте написать, что Ваша группа похожа на Nirvan'y, только еще круче. Посмеются и отправят письмо в корзину...

4. Получив ответ, действуйте по обстоятельствам. Молчание — знак отсутствия интереса. Напомните о себе один-два раза, и, если не отвечают, забудьте. Если Вы попали к «правильному» A&R, вопрос с продюсером закрыт. Им окажется парень, которого Вы по утрам видите в зеркале, а человек с небольшого лейбла будет высказывать касательно музыки самые общие пожелания.

Уголок педанта

В шоу-бизнесе работают самые разные люди: от жестких профи, строго следующих неписанным этическим нормам, до мелких мошенников, ряженых в тусовочные одежды. Но к сожалению, очень мало идеалистов, которые просто прутся от хорошей музыки и готовы отдать последнюю рубашку любимому артисту. Только контракт может гарантировать соблюдение Ваших прав. Как, впрочем, и прав работающего с Вами делового человека. Если он дает денег на организацию концерта или печать диска, то может и взамен потребовать.

Фонограмма, записанная в нотах мелодия, текст песни — это тоже товар. Отдадите бесплатно — на что будете жить до выхода своего следующего бессмертного хита? Контракт без указания конкретных цифр, обязательств и сроков их выполнения, ответственности сторон за невыполнение условий — просто бумажка. Если есть сомнения — лучше заплатите денег юристу, специализирующемуся на авторском праве.

В бумажке написано, что к компании «Вася энд Петя энтэтэйнмент» за сотню баксов переходит исключительное право держать единственную копию Вашего альбома у себя в офисе и стрелять из пушек в каждого, кто захочет его послушать? От такого контракта лучше отказаться, даже если от хозяев конторы кое-что в жизни зависит. Всего одна плохая сделка может стоить музыкальной карьеры...

Перечислю основные вида контракта, принятые в США и Англии. Подобные соглашения стали заключаться и украинскими артистами. Пусть юристы простят допущенные здесь упрощения.

Publishing contract — полная передача имущественных прав на песню за процент от прибыли или (реже) разовую выплату. Впрочем, имя автора новый владелец обязан указывать в любом случае. Исключение составляют договоры с «невидимками», продавшими право на публикацию своего произведения под чужим именем.

Recording contract — исполнитель обязуется в определенный срок записать альбом. Компания платит аванс и оплачивает студийное время. А взамен получает право привлекать музыкантов к своим мероприятиям, плюс, понятно, право делать все что угодно с альбомом. Либо раскрутить и продать, поделившись с исполнителем, либо запереть мастер в сейфе, чтоб не достался врагу. Шоу-бизнес — сложная штука, бывает и такое ☹.

Album deal — эксклюзивная лицензия на выпуск готового альбома. Лейбл выпускает диск, продает его и делится с продюсером и с музыкантами. Которые сохраняют авторские права на альбом, и даже право через пару лет выпустить его на другой фирме. Если альбом плохо продается — музыканты молча уходят. Если хорошо — искренне любят хозяина лейбла и охотно отдают ему следующую запись.

Artist — manager agreement. Известный менеджер Карабас Барабасов находит в песочнице юное дарование и делает ему музыкальную карьеру. С помощью контракта К.Б. обязывает раскрученную им звезду

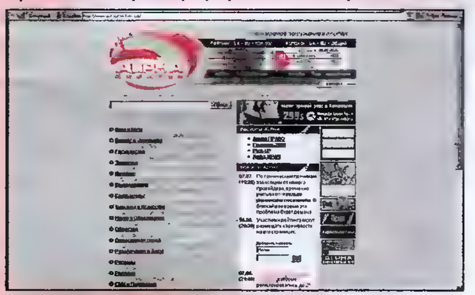
эстрады Мальвину работать с ним на определенных условиях. Если Мальвина не по годам умна, в контракте предусмотрен ее процент от прибыли или хотя бы приличная зарплата, а менеджер К.Б. в свою очередь обязан серьезно заниматься ее раскруткой.

Artist — venue contract. Самый простой контракт на выступление. Артист обязан появиться в 19.00 на настройку, отыграть с 22.00 до 23.30, а в 23.50, получив гонорар в размере $$ денег и бонусный бочонок виски в объеме XX литров, а также раздав автографы фанам, может уехать из клуба. Либо остаться с фанами и бочонком до утра.

Выход из уголка педанта

Как продать песню в хорошие руки

Для этой операции желательно водить знакомства с раскрученными поп-исполнителями. Значительная часть из них испытывает проблемы с репертуаром. Т.е. в проекте есть



менеджер, есть более-менее профессиональный аранжировщик и звукорежиссер, есть вокалист или вокалистка. К ним бы еще человека, способного генерировать интересные музыкальные идеи...

Сделайте качественную демо-запись и попробуйте выйти на связь. С одним деятелем поп-культуры, с другим, с третьим. Кстати, наличие E-mail, а для украинских звезд и шоу-бизнесменов стало обязательным, с web-страницами пока что хуже, но тоже урожайно. Появляются они скорее как средство связи и эффективный способ саморекламы, чем как очередной атрибут «крутизны».

Начните активно тусоваться. Для начала хватит яркого имиджа и умения поддержать светскую беседу. Места ищите сами, начиная с модных клубов. Если Вас через какое-то время сочтут своим, получите работу в одном из поп-проектов. Либо, используя тусовочные связи, самостоятельно найдите композитора-аранжировщика-саунд-продюсера в одном лице, и пробивного менеджера — в другом. Тогда прощай, свобода творчества. Зато — здравствуй, попсовая слава!

А если Вы действительно умеете писать хиты, может оказаться, что проще и спеть самому, и модный звук на пульте выкрутить, и из всех перечисленных персонажей в проекте останетесь Вы и менеджер. На двоих выходит больше денег ☺. Плюс народная любовь, переходящая в разнообразную половую жизнь, минуя стадию нежной дружбы, и толпы фанов, разрывающие на части Ваши блестящие сценические прикиды.

В заключение — пара полезных адресов для музыкантов и околомузыкантов, желающих раскрутиться:

Закон Украины «Про авторське право і суміжні права» — я его скачал на **www.a-counter.kiev.ua**, сейчас закон переехал на **www.a-pravo.kiev.ua**. Такие документы должны быть доступны всем желающим.

Из лейблов, занимающихся современной украинской музыкой, нам пока что удалось узнать только URL **Nova Records** — **www.novarecords.com.ua**

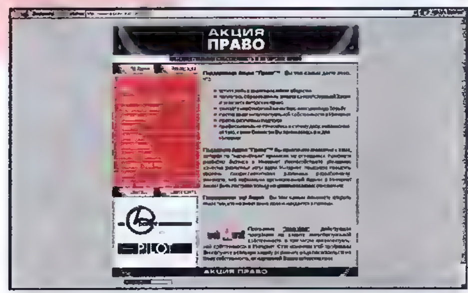
Будем рады узнать, что ею всерьез занимается кто-то еще, и обязуемся поместить ссылку на сайт в одном из следующих материалов.

Советы для начинающих (на английском, но в основном по делу)

http://www.wightweb.demon.co.uk/bandit/guide.htm — как послать демонстрационную кассету. Слово «кассета» по состоянию на 2000 год лучше заменить на «CD-R», в остальном с мистером *Вотерманом* согласен.

http://www.knab.com/recordeal.htm — проверьте, ориентируетесь ли Вы в ситуации с рассылкой демо. Если можете ответить почти на все вопросы — купите себе поощрительную плюшку.

Подобных инструкций в сетке лежит не меньше сотни; прочитав три-четыре, приведите результат к общему знаменателю. И смело занимайтесь рассылкой. ИМЕЮЩИЙ



УШИ предупреждает: советы и FAQ могут писаться человеком, у которого голова устроена иначе, чем у Вас. Поэтому периодически вспоминайте о наличии собственной.



Неизвестный Windows

Andy aka Jam **Jam@ukrpost.net**

А знаете ли Вы, что для многих команд Windows можно создать ярлыки. Сделать это очень просто: в контекстном меню выберите **«Создать» > «Ярлык»** и укажите необходимую командную строку, например, для завершения работы ОС — *rundll32 user,exitwindows* (без пробелов!). И пофантазируйте вволю, чтобы название Вашего творения не было скучным ☺.

Можете аналогичным образом отвести душу и на других командах Windows, вот список командных строк для некоторых из них:

- rundll32 krnl386.exe,exitkernel выход из Windows без любых сообщений/вопросов;
- rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 0 перезапускает Windows 98 без autoexec.bat и др.;
- rundll32 user,wnetconnectdialog вызывает окно «Подключение сетевого диска»;
- rundll32 user,wnetdisconnectdialog вызывает окно «Отключение сетевого диска»;
- rundll32 user,disableoemlayer провоцирует сбой;
- rundll32 shell32,SHFormatDrive вызывает окно «Форматирование: Диск3,5 (A:)»;
- rundll32 shell32,Control_RunDLL открывает «Панель управления»;
- rundll32 shell32,Control_RunDLL desk.cpl открывает «Свойства Экрана»;
- rundll32 user,swapmousebutton меняет местами клавиши мыши;
- rundll32 keyboard,disable отключает клавиатуру;
- rundll32 mouse,disable отключает мышь;
- rundll32 user,tilechildwindows выстраивает все не свернутые окна сверху вниз;
- rundll32 user,cascadechildwindows выстраивает все не свернутые окна каскадом;
- rundll32 msprint2.dll,RUNDLL_PrintTestPage позволяет выбрать в появившемся меню принтер и послать на него тест;
- rundll32 user,setcaretblinktime <n> устанавливает частоту <n> мерцания курсора;
- rundll32 user, setdoubleclicktime <n> устанавливает новую скорость <n> двойного щелчка.

Будни некроманта

Том (Doc) КЕРТИС

Вступление

Я некромант, и этим все сказано. Я тот, кто способен при необходимости призвать себе на помощь мертвых, и кто способен загнать мертвых обратно под землю, где им положено находиться. Я тот, кто играет жизнью и смертью, балансируя на зыбкой грани между Светом и Тьмой, пользуясь их силами, но ни той, ни другой не принадлежа. Нас, некромантов, не любят, не любят и боятся, как не любят и боятся всего непонятного, непривычного, выходящего за рамки и стандарты. Говорят, мы слуги Дьявола — не правда, мы не служим ни Дьяволу, ни Богу. Да, силы наши — от Тьмы, но судить судить о человеке надо не по его профессии, а по его поступкам, а мы, некроманты — последний рубеж между миром



мертвых и миром живых. Мы пограничники, мы следим за тем, чтобы ночью можно было спокойно ходить по кладбищу, не боясь попастся в лапы зомби или какой-нибудь другой нечисти... Раньше нам удавалось неплохо справляться со своей задачей, но в последнее время все изменилось, слишком много сильных волшебников и волшебниц стало на сторону Тьмы, слишком велики их силы, слишком мало осталось нас... Но как бы там ни было, мы не сдаемся — как говорится, «Dum spiro, spero» — пока дышу, надеюсь...

Первый взгляд — первые впечатления.

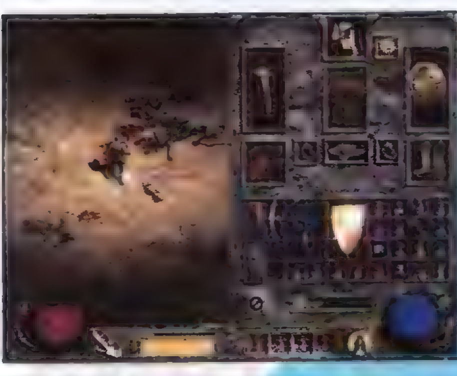
Как вы уже, надеюсь, поняли, речь в этой статье пойдет о **Diablo 2**, игрушке, которую все мы очень давно ждали, готовились, предвкушали ее появление — и как обычно, после ее выхода сплоченные ряды жаждущих и ждущих разделились на две части: одна из них восхваляет Дьяблу, превозноcя ее как шедевр из шедевров, а вторая, естественно, плюется ядом, рвет на себе волосы и вопит, что такого отстоя еще не видывала... Что ж, каждый человек имеет право на свое мнение. Поделюсь-ка и я своим...

Я не буду пересказывать вам сюжет игры — я надеюсь, что вы о ней наслышаны, тем более, что об этом и так уже много писалось. В двух словах дело обстоит так — некий герой в предыдущей части игры бросил вызов Дьябло и почти победил... Почти, но не совсем — пока мы, прошедшие Diablo 1, упивались своей победой, господа из **Blizzard**'а ухитрились поставить все с ног на голову, и наша победа оказалось никакой не победой, а всего лишь отсрочкой поражения... Вторая часть начинается практически с того же, с чего начиналась первая — есть великое зло, стремящееся вырваться наружу, и есть вы — спаситель мира, вызвавшийся остановить распространение Тьмы... В общем, найти главного злодея, очередного братца-демона, и убить его... Правда, я не удивлюсь, если годика этак через три-четыре выйдет очередное продолжение игрушки, в котором мы узнаем, что ничего у нас на самом деле и не вышло... Ладно, не будем загадывать...

Итак, впечатления от сюжета — сюжет отсутствует. То есть он, конечно, есть, но это лишь слегка отретушированный сюжет первой части. Что ж... Во многих моих любимых играх, например, в Quake, сюжет был еще проще...

Далее... Diablo 2 делали очень долго, пожалуй, не менее трех лет — срок отнюдь не маленький. Почему же первый вопрос, который я себе задал, засев за игру, был: «Что же они делали все это время?» Сказать, что у игрушки очень крутая графика, лично я не могу — да, неплохо, если не учитывать, что идет она только в разрешении 620 на 480...

Кроме того, просто поражает количество встречающихся в игре багов и некорректная работа с видеокарточками типа TNT... А глюки самой игры чего стоят? Порой доходит до того, что вам придется начинать играть заново, чтобы пройти игру до конца... А ведь Bilizzard всегда хвалилась тем, что игры они делают долго, но зато очень качественно... Что же произошло? Не знаю.



Второй взгляд — начинаем играть

Итак, игра появилась. Я сел играться — не потому, что нужно было писать статью, нет, как раз писать о Дьябле я не собирался, я просто хотел поиграть. Ведь как-никак вещь, которую мы так долго ждали, вещь, которую еще задолго до ее выхода выдвигали в качестве претендента номер один на лучшую игру года, памятуя о революционном прорыве первой части...

Немного о самой игре. Теперь вы можете выбирать из пяти типов персонажей — пожалуйста тебе варвар, амазонка, некромант, паладин и волшебница: герои на любой вкус, выбирай, что по душе — и вперед, к великим свершениям. Каждый герой обладает своими уникальными умениями, и теоретически все они равны между собой... Теоретически! — реально же, в бою между каким-нибудь некромантом 22 уровня и того же уровня паладином, шансов на победу у представителя темной магии, увы, немного...



О некотором равенстве мы можем говорить, когда речь идет о сингле, но стоит взять мультиплейер, как довольно быстро становится ясно, что с некоторыми персонажами лучше не связывать свою виртуальную судьбу. Да уж, в первой Дьябле, никак, герои были более уравновешены...

А теперь немного подробнее остановимся на разных классах персонажей — в чем их сила, в чем недостатки, какие особенности? Начнем с *Паладина* — несомненно, самый «добрый» персонаж из представленных в Diablo 2, один из Светлых рыцарей, обитающих где-то далеко на востоке. Паладин — умелый воин, способен быть безжалостным, когда это необходимо, и кроме отличного боевого искусства владеет еще и искусством магическим. В общем, некий гибрид между магом и воином; герой, лишенный ярко выраженных недостатков. Конечно, в бою на мечах он уступит Варвару, но тут ему на помощь придет его магия — различные ауры, способные нейтрализовать противника или атаковать его. Кроме того отличительная черта Паладина — то, что его положительные заклинания действуют также на друзей, так что в мультиплейерной игре Паладин в команде просто незаменим. Если вам нравится использовать магию, но при этом вы хотите играть сильным персонажем, Паладин — это ваш выбор.

Амазонка — женщина-воин, проведшая всю свою жизнь в сражениях; она очень хорошо сражается, но по причинам сво-

его анатомического устройства предпочитает пользоваться не топором и мечом, а луком и копьями — в этом она достигла большого



мастерства. Амазонка прекрасна в боях на расстоянии, тем более, что ее магия позволяет добавлять к обычному поражению от стрел поражение от огня, холода и так далее. Но честно говоря, с моей точки зрения это не самый сильный персонаж в игре: на уровнях, где у персонажа нет свободы маневра, а противник навязывает ближний бой, Амазонке придется несладко.

Некромант — это герой, которым играю я. Этот персонаж, несмотря на глубокие познания в темной магии, посвятил себя борьбе со злом. Некромант — герой не самый сильный, пожалуй даже один из самых слабых (наряду с Волшебницей), но при этом достаточно интересный — во всяком случае, тактика игры за Некроманта сильно отличается от всех прочих тактик. К тому же, как для меня, так персонаж явно в новинку (НММ и ММ, ясно, не в счет). Так что, не мудрствуя лукаво, принялся я за сие нелегкое занятие... Основная способность Некроманта — вызывать себе на помощь *скелетов* и *големов*. Есть у него в запасе и несколько неплохих боевых заклятий — в этом, впрочем, ему далеко до Волшебницы, зато и силушки поболе...

Волшебница — эксперт в магическом искусстве, одна из восставших женщин, которые силой завладели секретами Клана Магов востока. Не очень сильна в рукопашном бою, но прекрасно владеет заклятиями *Молнии, Огня* и *Холода*. В начале играть за волшебницу сложно, поскольку ее заклинания слабоваты, зато потом становится гораздо легче. Что касается мультиплейерных сражений, то если противник обладает иммунитетом к ее магии, а где-то к 30 уровню так оно и получается, то толку от заклинаний Волшебницы становится мало. Как и Некромант, герой весьма слабый.

Варвар — член одного из племен, живущих вдали от цивилизации. Варвары физически очень сильны, великолепные бойцы и не слишком считаются с теми, кого считают слабыми. Кроме того, Варвары, живущие ближе других к природе, уверены, что постигли ее тайны. Многие считают варвара самым сильным персонажем в Diablo 2. Варвар — великолепный боец, в ближнем бою ему нет равных, он может держать в каждой руке по мечу, что увеличивает скорость атаки; основные его способности так или иначе связаны с увеличением эффективности оружия, брони и ударов. На редкость сильный герой...

Независимо от того, каким героем вы решите играть, сначала почитайте о присущих ему способностях и решите, что и в каком порядке вы будете развивать. Кстати, именно в скилах заключена большая разница между первой частью игры и второй — если в Diablo 1, нам достаточно было найти или приобрести книжку, а потом, достигнув определенного уровня, прочесть ее, тут вы ничего такого не найдете (не считая книжек для хранения заклинаний портала и опознания предмета). Зато все способности, которые только может развить ваш герой, представлены в виде ветвящихся схем (деревьев), на которых указаны и необходимые для их достижения условия. Так что играть стало интересней еще и с точки зрения «воспитания» персонажей — сумел ты разобраться в игре, в умениях, сумел понять, что более полезно, а что менее, сумел составить какой-то план — и у тебя будет сильный герой; решил положиться на авось, развивая что придется — извини: первый же серьезный монстр позавтракает тобой, даже не поморщившись... Вот вам и элементы стратегии!

Как и предыдущая часть, Diablo 2 построена на выполнении квестов. К сожалению, в отличие от карт, которые генерятся случайным образом, квесты остаются неизменными — на их содержание не влияет даже то, каким персонажем вы орудуете. Так что, если вы, пройдя раз Дьяблу до конца, захотите попробовать себя в новом обличьи, ничего принципиально нового от судьбы не ждите. В этом случае лучше, не откладывая в сторону вашего героя, проходить им же еще раз, на более сложном уровне — как и в первой части игры, монстры станут сильнее и многочисленнее. Это, кстати, очень неплохой метод «прокачать» своего героя для мультиплейерных баталий. Кстати, в Diablo 2 есть секретный уровень, который найти можно, только проходя игру во второй раз!

Третий взгляд — вредные советы

Несколько не совсем честных советов для тех, кто хочет облегчить себе прохождение игры — итак, во первых, в Диабло2 веселая система сейвов — сейвиться можно только



при выходе из игры. Если же вашего героя убивают, он снова появляется в городе, но уже без вещей и без денег, а вещи валяются на месте его смерти. Чтобы этого избежать, после смерти не возвращайтесь в игру, а перегрузите машину — ваш герой появится в городе, а рядом будет лежать труп со всеми вещами. Сейвиться в игре тоже можно: нажимаете *Alt+Tab*, входите в меню *Save* и сохраняете свои сейвы в какую-то папочку; если что не так, заменяете существующие сейвы на те, что вы заранее сохранили. «Размножение» вещей — это элементарно, но для этого нужно играть по мультиплейеру — присоединяетесь к игре, предупреждаете играющих, чтобы не трогали ваши вещи, и выкидываете их на землю, рядом с собой, потом Alt+Tab, стираете этот сейв и записываете предыдущий, запечатлевший вас в полном обмундировании — входите в игру, и — пожалуйста, у вас два комплекта одинаковых вещей. При желании можно с кем-то поменяться. И последний совет... Если у вас нет компактов, но



очень хочется поиграть — возьмите их у кого-то из друзей, выберите либо полную установку (с мультиками), либо только сингл и мультиплейер, а потом перепишите себе файл под названием **d2music.mpq** (учтите, он занимает порядка 300 метров!). Теперь игра должна идти без компактов.

Вывод

О Дьябле будут спорить еще много и долго, будут находить новые глюки, потом будут появляться патчи, эти глюки устраняющие... Но ясно — Дьябло — это не просто игра, это нечто большее — что-то, о чем можно спорить, из-за чего можно ругаться, но однозначно одно — играть надо. Во всяком случае, попробовать поиграть. Несмотря на все ее недостатки и минусы, у нее есть одно, на мой взгляд, самое главное достоинство — играбельность. Да, ее можно было бы сделать лучше, но несмотря на выказанное мной недовольство, я абсолютно согласен с теми, кто прочит ее на лучшую игру года. И тут как нельзя к месту старая добрая поговорка: лучшее — враг хорошего. Мы уже имеем перед глазами одну игрушку, которую так долго делали, переделывали, улучшали, что в результате упустили время, когда она могла бы стать популярной — я разумею Дайкатану. Дьябла-то, по крайней мере, вышла как раз вовремя, и слава Богу, что Blizzard не стал откладывать ее выпуск на пару месяцев, которые вполне могли бы превратиться в пару лет.

Так что мое мнение таково — играйте, надоест играть в сингл — сражайтесь в мультиплейер, проходите в кооперативе (кстати, монстров будет гораздо больше), играйте десматчи клан против клана, играйте по *Battle.net*. Просто играйте, и не надо никому ничего доказывать.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix			
P100/16/1/360	1151	195.00	20
6x86 300/16Mb/4,3Gb/1Mb	1276	220.00	12
CPU 300MHz/32MB/4,3Gb/video4,CD/SB/	1734	299.00	18
K6-2-333/32/4,3/video4	1806	320.00	29
K6-2-450/32Mb/4,3Gb/4PCI/SB/CD40	1885	325.00	12
K6-2-333/32/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	1978	350.00	29
K6-2-450/32Mb/4,3Gb/8AGP/SB/CD40	2013	347.00	12
K6-2-450/32/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	2062	365.00	29
K6-II266/32/4/4,3	2065	350.00	20
K6-2-500/32/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	2091	370.00	29
K6-2-333/64/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	2175	385.00	29
K6-2 400/32/512/6,4/SB/CD/AGP/8Mb	2220	370.00	16
K6-2-450/64/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	2260	400.00	29
K6-2-450/64Mb/8,4Gb/8AGP/SB/CD40	2262	390.00	12
K6-2-500/64/4,3/video4/CD40/Sb16/Sp	2288	405.00	29
K6-2-500/64/8/10.2/48/sb16	2352	402.00	27
K6-II400/32/4/4,3	2354	399.00	20
K6-2-500/64Mb/8,4G/16AGP/SB/CD40	2407	415.00	12
512MVP3/32/4,3/1,44/14"LRNi/1M	2520	434.00	15
512MVP3/32/4,3/1,44/14"LRNi/1M	2539	438.00	15
512MVP3/32/4,3/1,44/14"LRNi/1M	2559	441.00	15
512MVP3/32/6,4/1,44/14"LRNi/1M	2572	443.00	15
512MVP3/32/6,4/1,44/14"LRNi/1M	2591	447.00	15
512MVP3/32/6,4/1,44/14"LRNi/1M	2611	450.00	15
K6-III 400/64/512/8,4/SB/CD/AGP/8Mb	2700	450.00	16
K6-2 450/64/512/8,4/SB/CD/AGP/16Mb	2760	460.00	16
512MVP3/64/8,4/1,44/14"LRNi/1M	2819	486.00	15
512MVP3/64/8,4/1,44/14"LRNi/1M	2838	489.00	15
512MVP3/64/8,4/1,44/14"LRNi/1M	2858	493.00	15
K6-III 450/64/512/8,4/SB/CD/AGP/16M	3270	545.00	16
Компьютеры на базе Intel Celeron			
C-433/32/4,3/Vid8/Sb16/Sp	1978	350.00	29
C-466/32/4,3/Vid8/Sb16/Sp	2006	355.00	29
C-500/32/4,3/Vid8/Sb16/Sp	2034	360.00	29
Olymp 466/32/4,3/1,44/CD/SB/8M	2065	350.00	10
C-533/32/4,3/Vid8/Sb16/Sp	2091	370.00	29
Olymp 500/32/4,3/CD/CB/8M	2106	357.00	10
C-566/32/4,3/Vid8/Sb16/Sp	2119	375.00	29
Olymp 500/32/6,4/CD/CB/8M	2130	361.00	10
JIMCel-433/32/4,3/CD/sb/video8mb/mo	2130	361.00	7
CEL466/i810/32/4,3/SB/CD40	2146	370.00	12
C-433/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2147	380.00	29
C-433/32/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2147	380.00	29
Olymp 533/32/4,3/CD/CB/8	2154	365.00	10
C-466/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2175	385.00	29
C-466/32/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2175	385.00	29
JIMCel-466/32/4,3/CD/sb/video8mb/mo	2189	371.00	7
C-500/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2204	390.00	29
C-500/32/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2204	390.00	29
C-533/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2260	400.00	29
C-533/32/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2260	400.00	29
JIMCel-533/32/4,3/CD/sb/video8mb/mo	2266	384.00	7
C-566/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2288	405.00	29
C-566/32/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2288	405.00	29
Celeron400/32/4/4,3	2295	389.00	20
Olymp 466/64/6,4/CD/CB/8M	2307	391.00	10
CEL466/32/8,4Gb/8AGP/SB/CD40	2320	400.00	12
JIMCel-433/64/6,4/CD/sb/video8mb/mo	2325	394.00	7
Olymp 466/64/6,4/CD/CB/8M	2342	397.00	10
C-433/64/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2345	415.00	29
C-433/64/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2345	415.00	29
Olymp 500/64/10,2/CD/CB/16	2348	398.00	10
C-466/64/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2373	420.00	29
C-466/64/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2373	420.00	29
JIMCel-466/64/6,4/CD/sb/video8mb/mo	2384	404.00	7
C-500/64/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2401	425.00	29
C-500/64/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2401	425.00	29
Olymp 533/64/6,4/CD/CB/8	2407	408.00	10
CEL466/i810/64/8,4/SB/CD40	2407	415.00	12
Olymp 466/64/17/CD/CB/8M	2443	414.00	10
Olymp 533/64/10,2/CD/CB/16	2454	416.00	10
C-533/64/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2458	435.00	29
C-533/64/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2458	435.00	29
JIMCel-533 64/6,4/CD/sb/video8mb/mo	2460	417.00	7
C-566/64/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/моде	2486	440.00	29
C-566/64/4,3/Vid16 3dfx/CD40/Sb16/S	2486	440.00	29
CEL466/64Mb/8,4Gb/8AGP/SB/CD40	2523	435.00	12
Celeron466/32/4/4,3	2537	430.00	20
Olymp 500/64/20/CD/CB/16	2590	439.00	10
Cel 433/64/512/6,4,SB,CD/AGP/8Mb	2610	435.00	16
Olymp 533/64/20/CD/CB/16	2631	446.00	10
CEL466 64Mb/10,8Gb/16AGP/SB/CD40	2668	460.00	12
CEL500/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	2668	460.00	12
CEL533/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	2755	475.00	12
Cel 466/64/512/8,4/SB/CD/AGP/8Mb	2760	460.00	16
CEL500/64Mb/10,8Gb/32AGP/SB/CD40	2784	480.00	12
C-433/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/14"	2825	500.00	29
C-466/32/4,3/Vid8,CD40/Sb16/Sp/14"	2853	505.00	29
Cel366/32/4.3Gb/4Mb vid/40x/14"	2871	495.00	35
LX\EX/32/4,3/1,44/14"LRNi/4M	2923	504.00	15
LX\EX/32/6,4/1,44/14"LRNi/4M	2952	509.00	15
C-433/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16,Sp/15"	2966	525.00	29
LX\EX/32/4,3/1,44/14"LRNi/4M	2971	506.00	15
LX\EX/32/6,4/1,44/14"LRNi/4M	2975	513.00	15
LX\EX/32/8,4/1,44/14"LRNi/4M	2988	515.00	15
C-466/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/15"	2995	530.00	29
C-500/32/4,3 Vid8/CD40/Sb16/Sp/15"	3023	535.00	29
LX\EX/32/6,4/1,44/14"LRNi/4M	3059	521.00	15
LX\EX/32/8,4/1,44/14"LRNi/4M	3072	528.00	15
C-533/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/15"	3079	545.00	29
Cel 500/64/512/10,2/SB/CD/AGP/16Mb	3090	515.00	16
C-566/32/4,3/Vid8/CD40/Sb16/Sp/15"	3108	550.00	29
Cel466/32/4.3Gb/4Mb vid/40x/15"	3161	545.00	35
CEL533/128Mb/10,8Gb/32AGP/SB/CD40	3196	551.00	12
Cel 533/64/512/13,2/SB/CD/AGP/16Mb	3210	535.00	16
LX\EX/64/10,2/1,44/14"LRNi/4M	3235	558.00	15
LX\EX/64/8,4/1,44/14"LRNi/4M	3251	560.00	15
LX\EX/64/10,2/1,44/14"LRNi/4M	3264	563.00	15
LX\EX/64/10,2/1,44/14"LRNi/4M	3283	559.00	15

Наименование	грн.	у.е.	код
Cel466 64/6,4Gb/4Mb vid/40x/15"	3335	575.00	35
Cel466/64/8,4Gb/8Mb vid/40x/15"	3497	603.00	35
Cel500/64/8.4Gb/8Mb vid/40x/15"	3550	612.00	35
Cel533/64/10Gb/16Mb vid/40x/17"	4466	770.00	35
Cel500/128/10Gb/16Mb vid/40x/17"	4582	790.00	35
Cel533/128/20Gb/16Mb vid/40x/17"	4930	850.00	35
Компьютеры на базе Intel Pentium III			
P-III 550/i810/32/4,3/SB/CD40	2813	485.00	12
P-III 550/i810/64/8,4/SB/CD40	3074	530.00	12
P-III 550/64Mb/8,4Gb/8AGP/SB/CD40	3161	545.00	12
P-III 550/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	3306	570.00	12
P-III 600/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB CD40	3509	605.00	12
JIM PIII-500/64/8,4/CD/SB/Video8mb/	3516	596.00	7
JIM PIII-550 64/8,4/CD/SB/Video8mb/	3522	597.00	7
Pentium III 450/4/4,3	3534	599.00	20
ZX/64/4,3/1,44/14"LRNi/4M	3647	629.00	15
P-III 600/64Mb/10,8Gb/32AGP/SB/CD40	3654	630.00	12
ZX/64/6,4/1,44/14"LRNi/4M	3700	638.00	15
ZX/64/8,4/1,44/14"LRNi/4M	3713	640.00	15
P-III 500/64/512/10,8,SB,CD/AGP/16M	3750	625.00	16
P-III550/128Mb/10,8Gb/32AGP/SB/CD40	3770	650.00	12
P-III 550/64/512/13,2/SB/CD/AGP/16M	3840	640.00	16
P-III 667/64Mb/10,2Gb/32AGP/SB/CD40	3915	675.00	12
P-III 700/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	4002	690.00	12
P-III 600/128Mb/15Gb/32AGP/SB/CD40	4118	710.00	12
ZX/128/10,2/1,44/14"LRNi/4M	4215	727.00	15
P-III 733/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	4263	735.00	12
PIII 550/64/6.4Gb/8Mb vid/40x/15"	4408	760.00	35
P-III700/128Mb/10,8Gb/32AGP/SB/CD40	4466	770.00	12
P-III 600/128/512/15,2/SB/CD/AGP/32	4500	750.00	16
PIII 600/64/8.4Gb/8Mb vid/40x/15"	4640	800.00	35
P-III 650/128/512/17,2/SB/CD,AGP/32	4710	785.00	16
PIII 550/128/8.4Gb/16Mb vid/40x/15"	4959	855.00	35
P-III 733/128Mb/15Gb/32AGP/SB/CD40	5017	865.00	12
JIM PIII-750/64/8,4/CD/SB/Video8mb/	5056	857.00	7
P-III 750/128Mb/15Gb/32AGP/SB/CD40	5597	965.00	12
PIII 600/128/17Gb/16Mb/40x/17"	5916	1020.00	35
P-III 800/128Mb/20Gb/32AGP/SB/CD40	6554	1130.00	12
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon-550/64/16/10,2/48/sb16	3533	604.00	27
Atlon 550/64Mb/8,4Gb/16AGP/SB/CD40	3538	610.00	12
SlotA/32/4,3/1,44/14"LRNi/4M	3735	644.00	15
Athlon-650/64/16/10,2/48/sb16	3785	647.00	27
SlotA/32/4,3/1,44/14"LRNi/4M	3804	656.00	15
SlotA/64/6,4/1,44/14"LRNi/4M	4021	693.00	15
SlotA/64/6,4/1,44/14"LRNi/4M	4090	705.00	15
ATHL 550/64/512/8,4/SB/CD/AGP/16Mb	4170	695.00	16
ATHL 600/128/512/10,2/SB/CD/AGP/16M	4320	720.00	16
ATHL650/128/512/13,2/SB/CD/AGP/32Mb	4500	750.00	16
SlotA/128/10,2/1,44/14"LRNi/4M	4534	782.00	15
SlotA/128/10,2/1,44/14"LRNi/4M	4603	793.00	15
ATHL700/128/512/15,2/SB/CD/AGP/32Mb	4920	820.00	16
Мобильные компьютеры			
Toshiba Sattelite-TFT/SB/CD/56K,от	6300	1050.00	33
Toshiba Tecra - TFT/SB/CD/56K,от	6300	1050.00	33
Compaq Presano - TFT/SB/CD/56K,от	9600	1600.00	33
Toshiba Portege-TFT/SB/56K Slim,от	9600	1600.00	33
TwinHead Slimnote-TFT/SB/CD/56K,от	10800	1800.00	33
Compaq Armada - TFT/SB/CD/56K,от	13800	2300.00	33
Sony VAIO - TFT/SB/CD/56K,от	14400	2400.00	33
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Cyrix M2-300, 75Mhz	162	28.00	22
Cyrix M2-333	168	29.00	22
AMD K6-II 333 3D NOW !	228	39.00	21
AMD K6II/III-333 - 533	244	42.00	18
K6-2-300 3D Now!	249	43.00	25
AMD K6-II 380 3D NOW !	269	46.00	21
AMD 3D NOW! K6-2/K6 III/ATHLON ,от	300	50.00	33
AMD K6-II 450 3D NOW !	322	55.00	21
AMD K6-2-450	325	56.00	22
AMD K6-II 500 3D NOW !	345	59.00	21
K6-2-500 3D Now!	348	60.00	25
AMD K6-2-500	360	62.00	22
Intel Celeron 300Mhz Slot 1	380	65.00	21
K6-2-550 3D Now!	447	77.00	25
Cel 366A-633A 128cash SLOT/PPGA Box	464	80.00	18
INTEL Cel/P-III/Xeon-III ,от	480	80.00	33
Celeron 433 MHz, PPGA + Cooler	522	90.00	22
Cel-433 PPGA 128kb cache OEM	534	92.11	25
Intel Celeron 433Mhz PPGA	538	92.00	21
Cel-466 PPGA 128kb cache OEM	570	98.28	25
Celeron 466 Mhz, PPGA + Cooler	574	99.00	22
Cel-466 PPGA 128kb cache BOX с вент	590	101.65	25
Intel Celeron 500Mhz PPGA	591	101.00	21
Cel-500 PPGA 128kb cache OEM	599	103.31	25
Intel Celeron 466 Mhz, PPGA, BOX	603	104.00	22
PII-Cel 500 128Kb Cache PPGA Tray	615	106.00	9
Intel Celeron 500+cooler	620	105.05	32
Celeron 500 MHz, PPGA + Cooler	632	109.00	22
Cel-533 PPGA 128kb cache OEM	633	109.20	25
Intel Celeron 500 Mhz, PPGA, BOX	650	112.00	22
Intel Celeron II 533Mhz FC-PGA	667	114.00	21
Cel-533 PPGA 128kb cache BOX с вент	667	115.00	25
Intel Celeron 533 Mhz, PPGA, BOX	679	117.00	22
Intel Celeron II 566Mhz FC-PGA	684	117.00	21
Intel Celeron 533+cooler	694	117.66	32
Cel-566 FCPGA 128kb cache OEM (1.5V	706	121.80	25
Athlon K7-550 3D Now! 128kb cacheL1	893	154.03	25
PIII-500 MMX 512kb cache BOX с вент	898	154.77	25
Pentium III 500-850, 512 Kb, Box	905	156.00	18
Intel Pentium III 500 BOX	916	158.00	22
Intel Pentium III 500Mhz SECC	924	158.00	21
PIII-550 MMX 512kb cache BOX с вент	1026	176.88	25
PIII-550 MMX 256kb cache FC-PGA BOX	1027	177.02	25
Intel Pentium III 550 BOX	1032	178.00	22
PIII-500 SECC-2 tray	1119	193.00	9
Athlon K7-700 3D Now! 128kb cacheL1	1146	197.60	25
JIM Pentium III 550 512K(BOX)Secc-2	1180	200.00	7
JIM PIII 550 256K(BOX) (0,18) FCPGA	1180	200.00	7

Наименование	грн.	у.е.	код
PIII-600 FPGA ITEL Box Coopermine	1235	213.00	9
Intel Pentium III 600 BOX	1247	215.00	22
Intel Pentium III 600E/256/100, BOX	1247	215.00	22
PIII-600 MMX 133, 256kb cacheFC-PGA	1264	217.88	25
Athlon K7-750 3D Now! 128kb cacheL1	1267	218.40	25
PIII 667/256/133, FCPGA, Box	1305	225.00	22
PIII-700 MMX 256kb cache FC-PGA BOX	1464	252.35	25
PIII-700 MMX 256kb cache BOX с вент	1494	257.50	25
PIII-733 MMX 133, 256kb cacheFC-PGA	1524	262.75	25
Intel PIII 733/256/133, FCPGA, Box	1595	275.00	22
PIII-750 MMX 256kb cache FC-PGA BOX	2001	345.05	25
PIII-750 MMX 256kb cache BOX с вент	2013	347.11	25
PIII-800 MMX 256kb cache FC-PGA BOX	2276	392.43	25
PIII-800 MMX 256kb cache BOX с вент	2288	394.49	25
JIM Pentium III 750 512K(BOX)Secc-2	2301	390.00	7
Модули памяти			
SIMM 30 pin 4Mb TRANSCEND	138	23.00	14
DIMM 32Mb SDRAM 8ns w/SPDMiraPC-100	215	37.05	25
DIMM PC-100 32MB	222	38.00	21
Dimm 32 100 Samsung	224	38.00	10
DIMM 32Mb, 168pin SDRAM, (100MHz)	226	39.00	9
DIMM 32Mb 8nc PC-100	232	40.00	35
4Mb для принтера HP LJ 5L/6L	234	39.00	14
DIMM 32 Mb SDRAM PC-133, 6 ns,Acorp	238	41.00	22
8Mb для принтера HP LJ 1100	246	41.00	14
DIMM 32Mb PC-100 TRANSCEND	270	45.00	14
SIMM 16 Mb FPM/EDO TRANSCEND	348	58.00	14
16Mb для принтера HP LJ 4/5/5P/6P	384	64.00	14
DIMM 64Mb, 168pin SDRAM, (100MHz)	400	69.00	9
SIMM 30 pin 16Mb TRANSCEND	402	67.00	14
DIMM PC-100 64MB	404	69.00	21
DIMM 64Mb SDRAM 8ns w/SPD Spectek,	413	71.25	25
Dimm 64 100 Samsung	419	71.00	10
DIMM 64 Mb SDRAM, PC-100, 8ns,Acorp	429	74.00	22
DIMM 64Mb NCP 8nc PC-100	429	74.00	35
DIMM 64Mb 8nc PC-100 PQI	441	76.00	35
DIMM 64Mb/128Mb PC-100,8ns,Siem,от	450	75.00	33
DIMM 64 Mb SDRAM PC-133	458	79.00	22
DIMM 64Mb PC-100 TRANSCEND	492	82.00	14
DIMM 64Mb PC-133 TRANSCEND	540	90.00	14
DIMM 64Mb ECC PC-100 TRANSCEND	546	91.00	14
SIMM 32 Mb FPM/EDO TRANSCEND	684	114.00	14
32Mb мод для ToshibaSatellite,Tecra	702	117.00	14
DIMM 128Mb, 168pin SDRAM, (100MHz)	742	128.00	9
SIMM 32 Mb FPM Parity TRANSCEND	816	136.00	14
DIMM 128Mb SDRAM 8ns w/SPD NCP PC-1	828	142.78	25
DIMM 128Mb 8nc PC-100	835	144.00	35
Dimm 128 100 Samsung	838	142.00	10
DIMM 128Mb SDRAM 8ns w/SPD KINGMAX	860	148.24	25
DIMM64Mb/128MbPC-133,7,5ns,Hyund,от	870	145.00	33
32 Mb HP Brio 7xxx TRANSCEND	894	149.00	14
32Mb для ToshibaPortege,SatellitePro	900	150.00	14
32 Mb HP Vectra VE, VL TRANSCEND	912	152.00	14
DIMM 128Mb PC-100 TRANSCEND	936	156.00	14
DIMM 128Mb PC-133 TRANSCEND	1026	171.00	14
DIMM 128Mb ECC PC-100 TRANSCEND	1098	183.00	14
128Mb Compaq Deskpro EP, EN	1308	218.00	14
64Mb для ToshibaSatellite,SatelliteP	1332	222.00	14
64Mb Power Macintosh 7200-9500	1386	231.00	14
64Mb HP NetServer E30-50 TRANSCEND	1584	264.00	14
DIMM 256Mb SDRAM 8ns w/SPD Micron o	1609	277.35	25
64Mb HP Vectra VA, XA TRANSCEND	1782	297.00	14
DIMM 256Mb PC-100 TRANSCEND	2022	337.00	14
128Mb Compaq ProLiant 1200	3018	503.00	14
Материнские платы			
486 + CPU AMD DX 4*100	89	15.00	20
Power NEC 100Mhz Socet 7 AT	263	45.00	21
BIOSTAR M5ATD,ALI 83 MHz,512 Kb,AT	267	46.00	22
"Super Grace" VIA Apollo Pro AT	331	57.00	35
MANLI C861, VIA Pro. Socket370, AT	336	58.00	22
5MVP3 100Mhz AGP Socet 7 AT	345	59.00	21
MANLI MVP3 (AGP,2 Dimm,2 Simm),AT	348	60.00	22
PCPartner C941,VIA Apollo PRO+AT	349	60.00	22
VIA Apollo 133 PPGA UDMA66 AT	351	60.00	21
LS 5S530(SiS 530,Video,Sound ESS,AT	354	61.00	22
"Super Grace" VIA Apollo Pro 133 AT	354	61.00	35
ACORP(Soket7,Slot1,S370) BX/I810,от	360	60.00	33
Socket370 VIA Apollopro plus,AGP,AT	366	61.98	32
MANLI C910, VIA 693A 133 MHz	377	65.00	22
i440ZX 100Mhz AGP 133Mhz AT	380	65.00	21
PCPartner BS3-C908, VIA Pro133	383	66.00	22
PCPartner BS3-C909, VIA Pro133	383	66.00	22
PC Partner ZXPPGA,2Dimm,3 PCI,2 ISA	400	69.00	9
MANLI MVP3, Sound Creative, AT	406	70.00	22
PCPartner C936, i440ZX, Socket 370,	406	70.00	22
"Soltek" SL-63AV+VIA ApolloPro133AT	406	70.00	35
i440BX AGP Slot1 ATX	421	72.00	21
CHAINTECH 6AIA2,VIA 693/596B,Audio	423	73.00	22
MANLI MVP3, Sound, Video, AT	429	74.00	22
"Transcend" TS-AVD1 VIAApolloPro133	429	74.00	35
Socket7 SiS MVP3, AGP,AT/ATX,100MHz	434	73.54	32
CHAINTECH 6WIV, i810,Sound AC97	435	75.00	22
MANLI C908,VIA+133MHz,Sound Creativ	435	75.00	22
Slot1+Socket 370, VIA BX-pro, 1 ISA	450	77.56	25
Slot1+Socket 370, VIA BX-pro, 133MH	450	77.69	25
SOYO 7IWM/L, I810, mATX	458	79.00	3
Transcend, VIA APOLLO PRO 133Mhz	468	78.00	14
CHAINTECH 6AIA4,VIA 694/686A,Audio	476	82.00	22
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C693A,133MHz	482	83.08	25
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C693A,133MHz	483	83.19	25
S370 PPGA+FCPGA INTEL i810E, 100MHz	515	88.84	25
SOYO 6VBA133,Via Apollo Pro133, ATX	516	89.00	3
"WILL" BD100plus, i440BX ATX	522	90.00	35
Slot1+Socket370 i810,4MDirectAGP,SB	527	89.29	32
ASUS(Soket7,Slot1,S370) BX/I810,от	540	90.00	33
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C694X,133MHz	550	94.83	25
Slot1, PII/III 233-700, i440BX, 2 I	551	95.02	25
MSI-6199A VIA Slot1	552	96.00	28
Slot1, i810DC, 5 PCI, Video 4Mb+DOM	555	95.61	25
ASUS P2-99-B, i440ZX, AT	557	96.00	22
CHAINTECH 6BTM, i440BX, ATX	557	96.00	22
CHAINTECH 6BTA3 i440BX,CREATIVE	563	97.00	22

Наименование	грн.	у.е.	код
"ABIT" BF6 i440BX ATX	563	97.00	35
Slot1, PII/III 233-700, i440BX, 2 I	569	98.06	25
MICROSTAR (Slot1, S370) BX/I810,от	570	95.00	33
Chaintech 6BJM 440BX FC-PGA ATX	579	99.00	21
Slot1+Socket 370, PIII+Celeron, INT	583	100.50	25
Slot1, PII/III 233-700, i440BX, 2 I	596	102.84	25
"Asus" P2B-F i440BX ATX	597	103.00	35
Transcend, I440BX, Slot1, 133Mhz	606	101.00	14
MSI 6163 Pro, i443BX, ATX	610	105.10	22
Chaintech 6ATA4 VIA 133A FC-PGA ATX	614	105.00	21
M/B P II-III CT-6BTM i440BX ATX	620	105.00	7
I CC820 Bus 133Mhz,Slot1,AGP 4x,ATX	626	108.00	22
SOYO 7VCM, VIA Apollo Pro 133A, ATX	638	110.00	3
INTEL CA810E, Video&PCI Audio,PPGA	638	110.00	22
"Asus" P3V-4X VIA ApolloPro133A AGP	638	110.00	35
Transcend, I810DC100, Video4Mb	642	107.00	14
"MicroStar" i440BX, 6163Master, 153	667	115.00	35
Transcend VIA APOLLO 133A	678	113.00	14
MSI BX Master, i443BX, ATA 66, ATX	684	118.00	22
"ABIT" BE6-II i440BX ATA66, ATX	684	118.00	35
Slot1 "MSI" BX Master,AGP,UDMA66,ATX	688	116.61	32
ABIT BE6-2 i440BX UDMA66 ATX	696	119.00	21
Soltec77KF,3 DIMM,AGP,4 PCI,ISA	696	120.00	9
TAYN Trinity 371, I440BX, ATX	713	123.00	3
TYAN Trinity 400, VIA694x, ATX	725	125.00	3
SOYO 6BA+ IV, I440BX, ATX	725	125.00	3
"Asus" P3B-Fi440BX ATX 4-DIMM,6-PCI	725	125.00	35
Transcend I810E, 4Mb, 133Mhz	738	123.00	14
ASUS P3B-F,i440BX,100 Mhz,AGP,ATX	754	130.00	22
INTEL SR440BX 100MHz +SB+16Mb TNT-2	777	134.00	18
IntelSR440BX,TNT16Mb,SBCreative,ATX	783	135.00	3
ASUS P3BF	783	135.00	9
"Asus" CUBX i440BX, 4-DIMM, 6-PCI,	783	135.00	35
Slot1 "MSI" i820,AGPx4,UDMA66,SB,ATX	787	133.41	32
m/b Biostar M7-MKASLOT- A(поддержка	791	134.00	7
M/B P II ASUS P3B-F 440BX ATX	814	138.00	7
ASUS CUBX,i440BX,FCPGA,UDMA33/66	829	143.00	22
Накопители			
Жесткие диски IDE			
52M SEAGATE	53	9.00	20
540M Quantum	207	35.00	20
Fujitsu 4,3 UDMA	419	71.00	10
FUJITSU MPE 4.3GB UDMA66	427	73.00	21
4,3-10 Gb FUJITSU/QUANTUM/WD	429	74.00	18
4,3Gb "Fujitsu"	429	74.00	35
IDE Fujitsu, Seagate, Samsung 4,3Gb	435	75.00	9
FUJITSU (5400/7200RPM) UDMA-66,от	450	75.00	33
8,4 Gb Western Digital	458	83.00	1
"Maxtor" 10 Gb	464	84.00	1
10,8 Gb Fujitsu UDMA ATA/66 MPE AT	464	84.00	1
8,4Gb EIDE Seagate U8 ST38410A Ultr	476	82.08	25
QUANTUM (5400/7200RPM) UDMA 66,от	480	80.00	33
6,4Gb EIDE Fujitsu MPE3064AT Ultra-	480	82.68	25
IDE Fujitsu 6,4Gb	481	83.00	9
6.4Gb "Fujitsu"	481	83.00	35
Fujitsu 8,4 UDMA	484	82.00	10
FUJITSU MPE 6.4GB UDMA66	488	83.00	21
8,4Gb EIDE Fujitsu MPE3084AT Ultra-	492	84.80	25
Fujitsu6.4/8.4/10.2/13.2/15.3/17.3/	493	85.00	3
Fujitsu 10,2 UDMA	496	84.00	10
10,2Gb EIDE Quantum Fireball QML102	502	86.63	25
FUJITSU MPE 8.4GB UDMA66	503	86.00	21
10Gb "Fujitsu"	505	87.00	35
WD7.5/8.4/10.2/15.3/20.5, 2MB cache	510	88.00	3
FUJITSU MPF 10.2GB UDMA66	521	89.00	21
15G Maxtor UDMA66	545	92.44	32
13.6Gb "Fujitsu"	545	94.00	35
IDE Fujitsu,Seagate,Quantum,Western	557	96.00	9
13-17 Gb FUJITSU(5400/7200)	557	96.00	18
13,0Gb EIDE Seagate U8 ST313021A Ul	560	96.60	25
FUJITSU MPE 13.6GB UDMA66	562	96.00	21
IDE Fujitsu,Western Digital 10Gb	580	100.00	9
15Gb "Fujitsu"	580	100.00	35
13,6Gb EIDE Fujitsu MPE3136AT Ultra	581	100.17	25
15,3Gb EIDE Fujitsu MPF3153AT Ultra	596	102.72	25
Fujitsu 17 UDMA	602	102.00	10
17Gb "Fujitsu"	609	105.00	35
FUJITSU MPF 15.3GB UDMA66	620	106.00	21
10.2 Gb Quantum 7200	629	114.00	1
17,2Gb EIDE Seagate U8 ST317221A Ul	652	112.35	25
Fujitsu 20 UDMA	661	112.00	10
20-27 Gb FUJITSU(5400/7200)	673	116.00	18
20Gb "Fujitsu"	679	117.00	35
10,2Gb EIDE Seagate Barracuda ST310	680	117.16	25
20,4Gb EIDE Seagate U8 ST320423A Ul	691	119.13	25
FUJITSU MPE 20.4GB UDMA66	702	120.00	21
FUJITSU MPE 17.3GB UDMA66	714	122.00	21
13,6Gb EIDE Seagate Barracuda ST313	724	124.80	25
15G Quantum UDMA66	769	130.26	32
15Gb IMB/QUANTUM 7200	812	140.00	18
IBM DPTA 13.5GB 7200Rpm 2MB	913	156.00	21
20,5Gb EIDE Quantum Fireball QMP205	944	162.75	25
IBM DPTA 20.4GB 7200Rpm 2MB	1088	186.00	21
30,0Gb EIDE Quantum Fireball QML300	1157	199.50	25
IBM SCSI 9 / 18 / 36 GB	1566	270.00	3
Сменные диски			
3'5" FDD MITSUMI	66	12.00	1
CD 24LG/44-48 DELTA	174	30.00	18
CD-ROM "Cyberdrive" 40x	193	35.00	1
ARTEC 40x	211	35.72	32
Samsung 40-x UDMA33	216	37.00	21
CD-ROM 48x Delta	220	38.00	2
CDROM Mitsumi 32x IDE (ATAPI)	232	40.00	3
CD 32/40x TEAC	232	40.00	18
CD-ROM 52x Delta	238	41.00	2
TEAC 32-x UDMA/33	240	41.00	21
TEAC 32x	248	42.02	32
CD-ROM 48x Sony	255	44.00	2
CD-ROM 52X, Creative	260	44.00	17
CDROM TEAC 32x/40x IDE (ATAPI)	261	45.00	3
ZIP IOMEGA ATAPI int.	326	59.00	1

Наименование	грн.	у.е.	код
DVD 2/20x/5/32x LG/TOCHIBA	336	58.00	18
DVD 4/24x / 6/24x HITACHI	406	70.00	18
DVD 6/32x/8/40x SAMSUNG/NEC	545	94.00	18
DVD 6x/32/ 10x/40 SONY/PIONEER	551	95.00	18
TEAC 32x, CD-532S, SCSI	568	98.00	3
DVD-ROM 8X, Hitachi	679	115.00	17
CD-RW 4x/4x/24x Mitsumi 4804TE IDE	986	170.00	2
CD-RW 4x/8x/32x Sony 140E IDE	1276	220.00	2
CD-RW 8x / 4x /32x, Creative	1416	240.00	17
DVD +CDRW 4/4/24 SAMSUNG	1537	265.00	18
MultiMedia			
Maxxtro SPK 202 80W	32	5.50	21
Speakers Sony SRS-PC15 w/ AC ad.	38	6.50	2
Speakers DTK SP-610 active	52	9.00	2
SB Genius sound maker 3DX2	52	9.00	35
Speakers GENIUS/ UMAX 60W / 240W,от	54	9.00	33
UMAX HA-160, 160 W PMPO	64	8.00	8
SB Yamaha 719 ISA	70	12.00	9
Maxxtro SPK 316 120W	73	12.50	21
Sound Yamaha 724 PCI	79	13.70	2
Yamaha XG 724F-V	87	15.00	35
Yamaha 724 3D PCI	88	15.00	21
Speakers Sony SRS-PC35 + AC ad	90	15.50	2
SB Yamaha 724 PCI	93	16.00	9
AUREAL Vortex-1 A3D PCI	108	18.50	21
Aureal Vortex Advantage / Vortex 1	112	19.00	17
Flat Panel Speakers DCS-B915	116	20.00	2
UMAX J-230, 230 W PMPO	117	14.58	8
Creative PCI 128 PCI	126	21.50	21
CREATIVE SB 128 PCI	133	23.00	35
Sound card, Sp Creative Labs,от	138	23.00	33
Sound Yamaha 744 PCI 4-channel	139	24.00	2
Aureal Vortex 2 / Vortex 2 SQ2500	195	33.00	17
SB Creative Vibra + FM	197	34.00	18
Diamond MX300 / MX400	207	35.00	17
UMAX HA-116, 280 W PMPO	208	26.00	8
Diamond Monster MX300	209	36.00	35
TV/FM-tuner,Camera,Grabber-Life,от	210	35.00	33
Dimond Monster MX300 PCI	211	36.00	21
Speakers + subwoofer DTK 3D-106	215	37.00	2
UMAX J-300, 300 W PMPO	216	27.00	8
CREATIVE SB LIVE value OEM	296	51.00	35
Creative Live! 1024 PCI	301	51.50	21
Creative SB Live 1024	319	54.00	17
UMAX HA-203, 670WPMPO, сабвуфер(дер	328	41.00	8
UMAX B-406,850WPMPO, абвуфер+4сател	336	42.00	8
UMAX HA-207, 630WPMPO, сабвуфер(дер	336	42.00	8
Очки ELSA 3D Revelator	413	70.00	17
Creative SB Live Platinum	1151	195.00	17
Видеокарты			
S3 Trio 3D/2X AGP 4Mb	124	21.50	28
ATI 3D Rage IIc Charger2Mb,AGP,DAC	128	22.00	25
S3 Trio 3D AGP 4Mb SGRAM	128	22.00	35
Rendition V2200 4MB AGP OpenGL	129	22.00	21
S3 TRIO 3D, 4Mb SGRAM, AGP	133	23.00	22
Videocard 4Mb, AGP	139	24.00	9
ATI 3D Rage IIc Charger4Mb,AGP,DAC	157	27.00	25
ATI Rage II PCI 4Mb	157	27.00	35
ATI RAGE2000/3000 4-32Mb AGP/PCI/TV	162	28.00	18
Rendition V2200 8MB AGP OpenGL	170	29.00	21
ATi Rage Pro Xpert@Play 4Mb + PC2TV	180	31.00	25
ATI 3D Rage IIc Charger8Mb,AGP,DAC	180	31.00	25
8M PCI 3D Rendition V2200	186	31.52	32
ATI 3D Rage IIc Charger4Mb,PCI,DAC	186	32.00	25
S3 Savage 4 Pro 8MB AGP	199	34.00	21
ASUS Riva-128ZX AGP 4Mb	201	35.00	28
ATi Rage Pro Turbo Xpert 98 8Mb,AGP	203	35.00	25
8MB Trident Blade 3D 2x AGP	209	36.00	2
Diamond SpeedStar A200, Savage 4Pro	212	36.00	17
8MB Ati 3D Rage Pro AGP	215	37.00	2
ATI Rage XL Xpert 98, 8MB SDRAM,AGP	215	37.00	22
Riva TNT2 Vanta AGP TORNADO w/8Mb	221	40.00	1
8M AGPx2 Diamond SpeedStar 200	223	37.82	32
S3 Savage 4, 8Mb SDRAM, AGP	226	39.00	22
S3 Savage 4, 8Mb AGP 2x-4x	232	40.00	9
MANLI RIVA TNT2 VANTA, 8Mb SDRAM	232	40.00	22
NVidia RIVA-TNT II Vanta 8MB	240	41.00	21
S3 Savage 4 Pro 16MB AGP	263	45.00	21
S3 Savage 4, 16Mb AGP 2x-4x	273	47.00	9
16MB S3 Savage 4 AGP	278	48.00	2
S3 Savage 4pro 8/16	281	48.00	27
S3 SAVAGE 4 4X AGP w/16MB	283	48.00	7
MANLI RIVA TNT2 VANTA,16Mb SDRAM	290	50.00	22
Riva TNT 16MB AGP	295	50.00	7
SG RIVA TNT2 VANTA, 16Mb, AGP	307	53.00	22
Riva TNT2 Vanta 16m	310	53.00	27
NVidia RIVA-TNT 16MB AGP	316	54.00	21
ASUS V3800 Combat Vanta 8M	322	55.00	27
NVidia RIVA-TNT II M64 16MB	328	56.00	21
MANLI RIVA TNT2 M64, 16Mb SDRAM	331	57.00	22
ATI Rage 128 Xpert 2000 AGP 16Mb	331	57.00	35
ASUS V3800 Combat TNT2 Vanta, 8Mb	342	59.00	22
ATi Rage 128 Xpert 2000 16Mb, AGP,	342	59.00	25
ATI Rage 128/250Mhz "Fury",16MB,AGP	348	60.00	22
Voodoo 3 2000 AGP 8Mb SGRAM (Veloci	354	61.00	35
MANLI RIVA TNT2 M64, 32Mb SDRAM	360	62.00	22
SG RIVA TNT2 M64, 32Mb SDRAM. oem	360	62.00	22
ATi Rage 128 Xpert 2000 16Mb + PC2T	360	62.00	25
Riva TNT2 M64 32Mb AGP	364	66.00	1
16M AGPx4 RIVA TNT2 Vanta	366	61.98	32
Creative RIVA TNT2 M64, 16Mb SDRAM	377	65.00	22
ATI Rage 128 Xpert 2000 Pro AGP 16M	377	65.00	35
NVidia RIVA-TNT II M64 32MB	380	65.00	21
VooDoo3 2000 3DFX 8Mb AGP	380	65.00	27
ATi Rage 128Pro Xpert 2000 Pro 16Mb	383	66.00	25
3dfx Velocity 100, 8MB AGP	384	65.00	17
ATI Rage 128 300Mhz Xpert2000 PRoGL	389	67.00	22
VOODOO V100/2000/3000/3500 от	390	65.00	33
32M AGPx4 RIVA TNT2 M64 Vanta	397	67.23	32
16MB Ati Rage Fury AGP TV-out	400	69.00	2
ATI Rage 128 Xpert 2000 / 250 MHz	400	69.00	22
ATI Rage 128 Xpert 2000 AGP 16Mb TV	406	70.00	35
32M AGPx4 Savage 4 Pro	409	69.33	32
ATI Xpert2000 Pro, 16MB, AGP	413	70.00	17
Creative 3D Blaster TNT2 M64, 16MB,	413	70.00	17
ATi Rage 128 Xpert 2000 32Mb, AGP,	418	72.00	25
VOODOO3 velocity 100 8MB AGP	419	71.00	7
ATi Rage 128 Xpert 2000 32Mb + PC2T	441	76.00	25
ATI Xpert2000, 32MB, AGP, TV-out	443	75.00	17
Riva TNT 2 FULL 32 MB	447	81.00	1
ATi Rage 128 Xpert 2000 32Mb, AGP,	452	78.00	25
ATI Rage 128 Xpert 2000PRO,32Mb,OEM	458	79.00	22
"ASUS" AGP-V3800TNT2 Magic 16Mb SGR	458	79.00	35
"Micro Star" Riva TNT2 16Mb SDRAM,	470	81.00	35
32MB Riva TNT2 M64 4x AGP	476	82.00	2
MSI M8802 TNT2, 16Mb SDRAM, AGP	476	82.00	22
ASUS V3400/V3800/V6600/V6800,от	480	80.00	33
NVidia RIVA-TNT II Full 32MB	486	83.00	21
32M PCI RIVA TNT2 полная	490	82.99	32
"ASUS" AGP-V3800TNT2 16Mb SGRAM	505	87.00	35
ASUS V3800 Pro RIVA TNT2, 16Mb	510	88.00	22
3dfx Voodoo3 2000, 16MB, AGP / PCI	531	90.00	17
Riva TNT2 32Mb AGP nVidia ULTRA	535	97.00	1
MSI M8806 TNT2, 32Mb SDRAM, AGP	551	95.00	22
NVidia RIVA-TNT II Ultra 32MB	556	95.00	21
Diamond Viper V770, TNT2, 16MB, AGP	561	95.00	17
"ASUS" AGP-V3800TNT2 Ultra 16Mb SGR	609	105.00	35
VOODOO3-3000 + TV-Out	635	115.00	1
ATI RageFuryProVideoIn/Out,32MB,AGP	649	110.00	17
Matrox Millenium G400, 16MB, AGP	649	110.00	17
3dfxVoodoo3 3000TV-out,16MB,AGP/PCI	679	115.00	17
Diamond Viper V770, TNT2, 32MB, AGP	679	115.00	17
"ASUS" AGP-V3800TNT2 32Mb SGRAM	725	125.00	35
ASUS V3800 Pro, RIVA TNT2, 32Mb,Ret	737	127.00	22
Diamond Viper II TV-out, Savage2000	738	125.00	17
ELSA Erozor III Pro, TNT2A Pro,32MB	738	125.00	17
"ASUS" AGP-V3800TNT2 Ultra 32Mb SGR	795	137.00	35
ATi All-in-Wonder: 128GL 16Mb, AGP,	800	138.00	25
ASUS AGP-V3800 RIVA TNT2 PRO 32Mb +	828	150.00	1
"ASUS" AGP-V3800TNT2 32Mb SGRAM TV	847	146.00	35
Matrox Millenium G400, 32MB, AGP	856	145.00	17
ASUS V3800 Pro, RIVA TNT2, 32Mb, TV	870	150.00	22
ATI All-In-Wonder128,16MB,AGP,Video	944	160.00	17
ATi All-in-Wonder: 128GL 32Mb, PCi,	974	168.00	25
Creative 3D Blaster GeForce 256 SDR	1033	175.00	17
ASUS AGP-V6600 GeForce256 32mb, AGP	1049	190.00	1
ATi Rage Fury MAXX 2chip x Rage 128	1090	188.00	25
"ASUS" AGP-V6600 GeForce256, 32M SD	1102	190.00	35
ASUS V3800 DELUXE ULTRA,TNT2,32Mb	1108	191.00	22
ATi Rage Fury MAXX 2chip x Rage 128	1125	194.00	25
ASUS AGP-V3800RIVA TNT2 32M+TV+очки	1253	212.30	7
Creative 3D Blaster GeForce 256 DDR	1269	215.00	17
Matrox Millenium G400MAX, Dual Head	1387	235.00	17
ATI All-In-WonderPro,32MB,AGP,Video	1416	240.00	17
Creative 3D Blaster GeForce 2 GST,	1800	305.00	17
Matrox Marvel G400,16MB,VideoIn/Out	2065	350.00	17
Мониторы			
14"-15" COMPAQ, NEC (б/у 97-98гг)	468	80.00	21
Монитор "Samtron"	646	117.00	1
Монитор "Samsung"	657	119.00	1
15" PaccardBell	696	120.00	18
14" Samsung 450b	708	120.00	10
14" Samsung Samtron 45B	708	121.00	21
"Hyundai" 14" S450, 1024*768@60Hz	708	122.00	35
14" Samsung SM 450B,1024x768@60Hz	725	125.00	22
14" Samsung450B(0.28)1024*768*60Hz	731	126.00	9
HYUND14"/17"до1600x1200x75,0,26",от	732	122.00	16
SAMS14"/21"до1600x1200x85,0,27",от	732	122.00	16
15" DTK 570/556	783	135.00	18
15" DTK 556BA 0.28 MPR-2	812	140.00	2
15" Samtron 55E, 1024x768@75 Hz	812	140.00	22
15" Samtron 55E (0,28)1024*768*60Hz	818	141.00	9
DTK 15"/19"до1600x1200x85, 0,26",от	822	137.00	16
15"LG 520/575N 1280x1024/	824	142.00	18
15" Samsung Samtron 55E	825	141.00	21
15" Samsung 550s	826	140.00	10
15" Samsung SM550S,1024x768@75 Hz	835	144.00	22
15" Samsung SyncMaster 550S	848	145.00	21
15" Samsung550S(0,28)1280*1024*60Hz	876	151.00	9
"Hyundai" 15" S570, 0.28mm, INVAR,	882	152.00	35
15" DTK 570KA 0.28 TCO-95	899	155.00	2
15"Hyundai S570	907	155.00	27
15"Samsung 550S	907	155.00	27
15" LG 575N,1280x1024@60Hz,TCO95	911	157.00	22
15" Samtron 55B, 1280x1024@60 Hz	916	158.00	22
15"Sams550S(800x600 75/85,1024x768	926	157.00	7
15" Samsung 550s 0.28, MPRII	940	162.00	3
15" LG 575C, 1280x1024,1024x768@85	940	162.00	22
15" Samsung 550b	956	162.00	10
15" Samsung SM 550B,1024x768@85Hz	957	165.00	22
15" Samsung 550 S	962	163.00	20
15" Samsung SyncMaster 550B	965	165.00	21
"LG"15" 575C,OSD,0.28,1280x1024@60	969	167.00	35
"Sams"15"550b 0.28,OSD,1280x1024@60	969	167.00	35
15" ViewSonic G655, 1280x768@87Hz	974	168.00	22
15"HYUN DeluxScanS570 C0,28TCO95	991	168.00	20
15" Samsung550B(0,28)1280*1024*60Hz	992	171.00	9
15" Samsung 550b 0.28, TCO'99	1067	184.00	3
15" VS G655, 0.27, TCO'99	1090	188.00	3
15" SONY 110EST Trinitron 0.25	1135	194.00	21
15"SONY110EST,100A/100E TCO-92,0.25	1148	198.00	18
15" Samsung 550 B	1151	195.00	20
15" SONY 110EST,1280x1024@60Hz	1160	200.00	22
15" Sony E100	1192	202.00	10
15" Sony A100 0.24 FD Trinitron	1218	210.00	2
15" SONY E100E,1280x1024@60Hz,0.24	1218	210.00	22
"DTS" 17" OSD, 0.28, 1280x1024@60Hz	1218	210.00	35
17" LG 775N, 1280x1024 NI, 0.28mm	1247	215.00	22
17" Samsung SM 750S,1280x1024@60Hz	1259	217.00	22
SY15"/24"до1600x1200x120,0.22",от	1260	210.00	16
15" Samtron 75E(0,28)1280*1024*60Hz	1270	219.00	9
15" Sony E100 0.24 FD Trinitron	1276	220.00	2
"Sams"17"750s 0.28,OSD,1280x1024@60	1288	222.00	35
17"Hyundai S770	1316	225.00	27
17" DTK 770KA 0.28 TCO-95	1334	230.00	2
17" Samsung750S(0,28)1200*1024*60Hz	1386	239.00	9
17"Sams750S+(0,28 LR NI,1280x1024,	1416	240.00	7
15" Sony E100 TCO 99	1446	245.00	20
17"HYUN Delux Scan7770 0,27TCO 95	1534	260.00	20
17" Samsung SM 755DF,DynaFlat	1601	276.00	22
"Sams"17"755DF0 20,OSD,1600x1200@66	1612	278.00	35
17"Samsung 755DF	1638	280.00	27
17" Samsung SyncMaster 755DF 0.20	1667	285.00	21
17" Sony 210EST 0 25 Trinitron	1914	330.00	2
17"Samsung 700NF/IFT	1918	325.00	10
17" Samsung700NF(0,20/0,25)1600*120	1943	335.00	9
17"Samsung700IFT(0,20/0,25)1600*120	1943	335.00	9
17" Samsung SM 700IFT,DynaFlat	1943	335.00	22
17" Samsung SM 700NF	1943	335.00	22
"Sams"17"700NF0.25,OSD,1600x1200@76	1943	335.00	35
17" Samsung SyncMaster 700IFT 0.20	2001	342.00	21
17" Sony E200 0.24 FD Trinitron	2204	380.00	2
19" DTK 995LC 0.26 TCO-99	2204	380.00	2
17"VSGT775,SonicTron,0.25,TCO'99	2320	400.00	3
17"VSPF775,PerfectFlat0.25,TCO'99	2349	405.00	3
17" Sony G200 0.24 FD Trinitron	2552	440.00	2
19" Mitsubishi Diamond Pro 900uNF	4484	760.00	10
21" VS P815, 0.25, TCO'99	6264	1080.00	3
15.1" Panasonic LC-50S ЖК панель	7540	1300.00	2
Устройства ввода			
Mouse 3key Ser, PS/2	15	2.50	21
Коврик кожаный	15	2.50	21
Mouse DCS 2-button + scrolling,PS/2	23	4.00	2
MouseA4Tech/Genius 520dpi,Scroll,от	24	4.00	33
Mouse DCS 2-button + scrolling. USB	29	5.00	2
Keyboard Turbo+ Win95	32	5.50	21
Keyboard KB-9000 AT/PS2	35	6.00	28
Kb.Everytouch 107k Multifunction,от	42	7.00	33
Keyboard Mitsumi AT/PS2	55	9.50	28
MouseMicrosoftIntell,720,Scroll,от	84	14.00	33
Kb. Microsoft Elite, Internet,от	222	37.00	33
Logitech Радио "мышь" и клавиатура	615	106.00	2
Wacom Планшет и Радио "мышь" USB	638	110.00	2
Модемы			
Модем Motorolla 56k	105	19.00	1
Speed Com int PCI Motorola56000 v/m	106	18.00	10
Rockwell, Motorola 56K int	116	20.00	18
Motorola 56k Voice PCI int.	116	20.00	35
Motorola 56k int	117	20.00	27
int. Conexant 56K+V.90 soft PCI	122	21.00	2
ACORP 56K int LUCENT	142	24.00	10
GENIUS 56k Voice PCI Int.	151	26.00	35
Acorp 56K V90 Voice PCI int.	170	29.00	21
Cptel 33.6k, voice, ext.	232	40.00	35
33,6 ext HAYES ACCURA	236	40.00	10
SuperGrace33600(Rockwell),ext,voice	249	43.00	9
ext. Tompson 56K+V.90 soft USB	261	45.00	2
Speed Com ext PCI Motorola56000 v/m	266	45.00	10
Модем "Acorp" 56k	270	49.00	1
Motorola 56k ext	281	48.00	27
ACORP 56K ext.	289	49.00	10
Acorp 56K V90 Voice Rus ext.	304	52.00	21
Acorp 56k,external,voice	325	56.00	9
ext. Acer 56K+V.90 Serial	348	60.00	2
Acorp, 56K+ V.90, Voice, Ext. (Укр.	360	60.00	33
GVC 33,6/56K ASVD ext w/cable(UKR)	365	63.00	18
56K ext. GVC (UKR)	384	65.00	7
GVC 56k ext Vector	392	67.00	27
GVC 56Kext вектор	395	67.00	10
GVC R21L 56k, voice,leased line ext	406	70.00	35
GVC F1156V/R21L 56K, Voice,external	435	75.00	3
IDC 2814 BXL/VR	439	75.00	27
IDC2814 BXL\VR+,Voice,AOH,external	464	80.00	3
IDC 2814/5614 ext AOH	464	80.00	18
IDC, 33,6+ V.34, Voice, Ext. (Укр.)	480	80.00	33
Zyxel Omni 56k V90 Voice ext.	480	82.00	21
ZYXEL OMNI 56K ext/ (ukr)	499	86.00	18
ZyXEL OMNI 56k, ext	499	86.00	35
USR Sportster 56k ext.	499	86.00	35
USRobotics 56k, v90 external	522	90.00	3
ZyXEL Omni 56K, external	522	90.00	3
IDC5614 BXL\VR+,Voice,AOH,external	551	95.00	3
56K ext. ZYXEL OMNI (V90 , AOH)	561	95.00	7
IDC, 56K+ V.90, Voice, Ext. (Укр.)	570	95.00	33
Multitech MT2834ZDX 33,6Kext.(Lucen	742	128.00	35
Multitech 56K внеш Rockwell	762	127.00	14
Multitech 33K внеш Lucent	792	132.00	14
ZyXEL U336E, 2LL,external	1009	174.00	3
ZyXEL U90E, 2LL,external	1015	175.00	3
Multitech 56K USB Lucent	1044	174.00	14
USRobotics Courier, external	1073	185.00	3
Multitech MT5634ZBA 56K ext.(Lucent	1160	200.00	35
Multitech 56K портатив Lucent	1248	208.00	14
Multitech 56K внеш Lucent	1254	209.00	14
ZyXEL U336S, 4LL,external	2059	355.00	3
Сетевое оборудование			
10/100TX DTK RJ-45 PCI Ethernet	58	10.00	2
Surecom PCI Combo BNC/UTP	64	11.00	21
PCI Ethernet 100Mb и другое	70	12.00	27
Surecom PCI UTP 10/100Mbit	82	14.00	21
Hub Acer 8xRJ-45 + 1xBNC 10Mbps	232	40.00	2
Hub DCS DH-416 16-port 10/100 RJ-45	1189	205.00	2
Корпуса			
корпус minitower AT	88	16.00	1
Mini-Midi Tower AT ATX (24 вида)	94	16.00	21
MiniTower AT	98	17.00	28
Mini Tower AT	104	18.00	9
Mini TowerJNC230W,AT,2x5"2x3",от	108	18.00	33
корпус minitower ATX	124	22.50	1
MiniTower ATX	144	25.00	28
Midi TowerJNC235W,ATX,3x5"2x3",от	150	25.00	33
Middle Tower ATX	157	27.00	9
Прочее (комплектующие)			
Cooler for Celeron PPGA / FCPGA	15	2.66	25
IDE кабель 3 раз. 80pin UDMA66	18	3.00	21
Переходник FCPGA -> Slot 1	52	8.96	25
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Матричные принтеры			
EPSON FX-880	719	124.00	22
EPSON LX-300	719	124.00	22
Струйные принтеры			
LEXMARK Z11,1200*1200 dpi,4/2,5ppm	360	62.00	22
Canon BJC-1000 A4 600dpi	363	62.00	21
Canon BJC 1000/2000/3000	365	63.00	18
Canon BJC-1000C	380	65.00	27
CANON BJC-2000, 5/2 ppm	394	68.00	22
Canon BJC-2000 A4 black+color cartr	400	69.00	2
Canon, HP, Epson, Lexmark,от	420	70.00	33
HP 420/610C/710C	435	75.00	18
EPSON Stylus Color 460, 4 / 2.5 ppm	487	84.00	22
Epson Stylus 460 A4 720x720dpi	491	84.00	21
Epson Stylus Color 460	499	86.00	9
HP DeskJet 610 C	499	86.00	9
HPDeskJet 610Color,5/2.5 ppm,600dpi	516	89.00	22
HP DeskJet 610C A4 600dpi	521	89.00	21
Epson Stylus Color 460	527	90.00	27
HP DeskJet 610C	532	91.00	27
EPSON Stylus Color 680, 5 / 3 ppm	621	107.00	22
Epson Stylus Color 660	661	114.00	9
CANON BJC-3000	742	128.00	22
HP DeskJet 840 Color,8/5ppm,LPT+USB	777	134.00	22
HP DeskJet 710 C	789	136.00	9
Canon BJC-3000 A4 CMYK color cartr.	841	145.00	2
HP DeskJet 815 C	980	169.00	9
Epson Stylus Color 800	1386	239.00	9
HP DeskJet 895 Cxi	2001	345.00	9
Лазерные принтеры			
OKI PAGE 6W	1085	187.00	22

Наименование	грн.	у.е.	код
OKI Okipage 6W (600dpi,6ppm,GDI)	1121	190.05	32
Canon, HP, OKI, Tektronix,от	1170	195.00	33
Canon LBP-800 A4 600dpi 8pps	1566	270.00	2
HP LaserJet 1100	2030	350.00	22
HP LaseJet 1100 A4 600dpi 8cpp	2042	349.00	21
HPLaserJet1100(600dpi,2Mb,8ppm,cabl	2071	357.00	9
HPLaserJet1100A(600dpi,2Mb,8ppm,cab	2680	462.00	9
HP LaserJet 1100A, Print/Copy/Scan	2680	462.00	22
XEROX XE84 Digital Copier(6ppm)/ Pr	3596	620.00	22
HP LaserJet 2100	3753	647.00	22
HPLaserJet2100(1200dpi,4Mb,10ppm,ca	3857	665.00	9
HPLaserJet5000(A3,4Mb,16ppm,cable)	9048	1560.00	9
Сканеры			
OPTIC PRO,Primax Colorado1200P19200	313	54.00	18
Acer Prisa 340P A4 300x600dpi, LPT	377	65.00	2
Mustek ScanExpress 600CU(300x600dpi	390	66.18	32
Primax Colorado 1200P LPT	418	72.00	9
Genius, Mustek, Primax, Umax,от	420	70.00	33
PrimaxColorado9600U(300x600dpi,USB)	435	75.00	9
Mustek 6000CU	439	75.00	27
Genius Vivid A4 600x1200dpi, USB	458	79.00	2
UMAX 2000P 600*1200dpi, 36bit, LPT	493	85.00	3
Mustek 1200UB, 600x1200, 36bit, USB	522	90.00	3
MUSTEK SCANExpress 600CU,SlimDesign	552	69.00	8
MUSTEK SCANExpress 1200 CP Plus	552	69.00	8
MUSTEK SCANExpress 4830S, SCSI	560	70.00	8
RELISYSEclipce1200U,600x1200dpi,USB	568	71.00	8
HP ScanJet 3200 (LPT-port)	568	98.00	9
Acer Prisa 640U A4 600x1200dpi, USB	574	99.00	2
Mustek ScanExpress12000SP+(600x1200	607	102.95	32
HPSJ3200C(цв,600x1200апп.,30бит)LPT	608	103.00	7
Acer Prisa 640S A4 600x1200dpi,SCSI	615	106.00	2
RELISYS Episode, 600x1200dpi, USB,	616	77.00	8
UMAX Astra 2000P	640	80.00	8
MUSTEK SCANExpress 1200 UB, питание	688	86.00	8
RELISYS ScorpioPro-S,600x1200dpi,SC	696	87.00	8
MUSTEK SCANExpress1200USBPlus,48bit	744	93.00	8
MUSTEK SCANExpress1200CU,SlimDesign	752	94.00	8
MUSTEK SCANExpress1200USB,48bit,USB	776	97.00	8
MUSTEK SCANExpress12000SPPlus,48Bit	864	108.00	8
UMAX Astra 2000U	880	110.00	8
AGFA SnapScan 1212 P	920	115.00	8
PrimaxProfi19200(SCSI-2,withSCSI-co	957	165.00	9
UMAX Astra 2100U	1032	129.00	8
AGFA SnapScan 1212 U	1048	131.00	8
UMAX Astra 2100S, 600x1200, SCSI	1200	150.00	8
AGFA SnapScan Touch USB, 5 функц. к	1240	155.00	8
HP ScanJet 5200 (USB,LPT-port)	1340	231.00	9
UMAX Astra 1220S PC	1384	173.00	8
MUSTEK PARAGON 1200 SP	1480	185.00	8
UMAXAstra2200,USB+SCSI+слайд-модуль	1488	186.00	8
HPSJ5200C(WEB,color,600ч1200апп,раз	1534	260.00	7
AGFA SnapScan1236U,600x1200dpi,USB	1760	220.00	8
HP ScanJet 6200 (USB,SCSI)	2030	350.00	9
UMAX Astra 4000U 1200x2400dpi,42bit	2096	262.00	8
HPSJ6300C(оптич1200dpi,1200x2400dpi	2242	380.00	7
UMAX Astra 2400S, SCSI,600x2400 Dpi	3232	404.00	8
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS PowerCom Back Pro Smart,от	420	70.00	33
UPS 300 VA APC BACK	447	77.00	9
MGE Pulsar Ellipse 300VA3xDINsocket	458	79.00	2
UPS APC / GW Back Pro Smart,от	480	80.00	33
MGE Pulsar Ellipse 500VA3xDINsocket	586	101.00	2
UPS 420 VA APC SMART	1334	230.00	9
UPS 700 VA APC SMART	1450	250.00	9
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Power Cub 1.8m	32	5.50	21
MGE Pulsar CL 5xDIN; 1,8 m	116	20.00	2
MGE Pulsar CL+ 5xDIN + RJ-11; 1,8 m	157	27.00	2
Цифровые фотоаппараты			
Relisys DC3500, 640x480,до30снимков	1040	130.00	8
Mustek MDC-800, 1024x768,4MB,30-60k	2312	289.00	8
Relisys P150,1280x1024,4Mb,LCD,30сн	2576	322.00	8
A-Power Dynacam 800		209.00	6
A-Power Dynacam 1300		249.00	6
MUSTEK MDC-800		292.00	6
OLYMPUS C-860L		419.00	6
CASIO QV-7000SX		607.20	6
OLYMPUS C-960ZOOM		619.00	6
OLYMPUS C-21		629.00	6
NIKON COOLPIX 900		699.00	6
OLYMPUS C-1400XL		749.00	6
CASIO QV-8000SX		768.00	6
CASIO QV-2000 UX/Ir		768.00	6
AGFA ePHOTO CL50		830.00	6
CANON PRO 70		840.00	6
OLYMPUS C-2000Z		866.00	6
OLYMPUS C-2020Z		939.00	6
CASIO QV-3000EX		960.00	6
OLYMPUS C-3000Z		1119.00	6
OLYMPUS C-2500L KIT		1249.00	6
OLYMPUS C-3030Z		1249.00	6
Цифровые диктофоны			
цифр. дикт.OLYMPUS V-90		117.00	6
цифр. диктофон, чехол, strap, наушн		130.00	6
цифр. дикт.SamsungVoicePenSVR-P700		140.00	6
цифр. дикт.TOSHIBA DMR-120		155.00	6
цифр. дикт.CENIX VR-402		158.00	6
цифр. дикт.Samsung SVR-P240		170.00	6
цифр. дикт.Voicelt		180.00	6
цифр. дикт.OLYMPUSDS-150(порт дляПК		185.00	6
цифр. дикт.TOSHIBA DMR-130		185.00	6
цифр. дикт.SIMS SVR-S825		195.00	6
цифр. дикт.SamsungVoicePenSVR-S820		195.00	6
цифр. дикт.TOSHIBA SX-1 (256 мин)		209.00	6
цифр. дикт.TOSHIBADMR-260X н(260мин		225.00	6
цифр.дикт.OLYMPUSD-1000,сменныекарт		239.00	6
цифр.дикт.TOSHIBASX-1 16M(16Мб карт		239.00	6
цифр. дикт.,интерфейс,ПО OLYMPUS DS		255.00	6
цифр. дикт.TOSHIBA SX-1 PC KIT(16Мб		299.00	6
цифр. дикт.TOSHIBASX-1 USB KIT(16Мб		299.00	6
MP3-плееры			
mp3-плеер DAEWOO MPIO - X32		163.00	6
DAP		169.00	6

Наименование	грн.	у.е.	код
mp3 плеер VaroMan		180.00	6
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Canon FC-220 A4 4cpm portable	1682	290.00	2
Canon PC-890 A4 12cpm zoom ADF	4524	780.00	2
УСЛУГИ			
Ремонт			
Ремонт MB, FDD, CD от	30	5.00	10
Ремонт принт., сканеров, факсов, от	30	5.00	10
Ремонт компьютеров, от	30	5.00	20
Ремонт источников питания, от	30	5.00	20
Ремонт мониторов, от	59	10.00	20
Ремонт принтеров, от	59	10.00	20
Ремонт мониторов,принтеров,комп,от	59	10.00	7
Заправка картриджей			
Копиры,струйные,лазерные принтеры,о	30	5.00	7
Заправка картриджа струйных принтер	30	5.00	20
Заправка картриджа HP LJ от	65	11.00	20
Заправка картриджа CANON от	65	11.00	20
Модернизация ПК			
Консультации, модернизация, сети,от	58	10.00	28
Модернизация,обслуживаниеПк,сети от	59	10.00	7
ЗаменаHDDот 420на4,3 и больше от	118	20.00	20
Замена принтеров на новые модели от	118	20.00	20
Замена монит14,15"на15''... 21''от	295	50.00	20
Модерн 286/586 на Pentium от	354	60.00	20
Модерн 286/586 на K6-2-266/16 от	797	135.00	20
Модерн 286/586 на K6-2-350/32 от	1115	189.00	20
Модерн 286/586 на Celeron400,32 от	1269	215.00	20
Модерн 286/586 на K6-2-400/32 от	1298	220.00	20
Модерн 286/586 на PII 400 от	2036	345.00	20
Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"			
Тестовое подключение(5час в теч нед	27	5.00	13
Регистрация пользователя в системе	50		26
Регистрация абонента	81	15.00	13
Выезд специалиста	108	20.00	13
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Оплата входящего трафика за 1 Мб	0.8		26
Регистр. Персон. Подкл. по коммутир	300		26
А/п за порт (скорость19200-115200)	700		26
Регистрация асинхр. подкл.по выд. л	750		26
А/п за скорость на порту 19200	1100		26
А/п (персональное подключение)	1350		26
А/п за скорость на порту 38400	1800		26
Регистр. Синхр. Подкл. по выд.линии	2000		26
А/п за скорость на порту 57600	2500		26
А/п за порт 64Kbps, в месяц	3200		26
А/п за скорость на порту 115200	4200		26
А/п за порт 128Kbps, в месяц	7200		26
по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной(2:00 до 5:00)	27	5.00	13
Электронная почта	54	10.00	13
ночной (01:00-07:00),	60		26
Ночной(3:00до9:00,сб,вс.20:00до9:00	65	12.00	13
Круглосуточный доступ(скорость33,6К	108	20.00	13
вечерний (21:00-09:00)	140		26
Internet Unlimited Home (21:00-9:00	145	25.00	18
веч.(21:00-09:00)+вых. круглосут.	170		26
Бизнес-время (9:00 до 20.00)	189	35.00	13
Вечер(20:00до9:00,сб, вс.круглосуто	189	35.00	13
Internet Unlimited Full (круглосуто	232	40.00	18
Круглосуточный доступ(90час в мес)	243	45.00	13
без ограничения круглосуточно	300		26
Круглосуточный доступ(скорость56К)	352	65.00	13
Повременный доступ сети			
1 час работы (e-mail)	3		26
с 20:00 до 9:00	3	0.60	13
1 час работы (OnLine)	4		26
Почасовая оплата с 9:00 до 20:00	5	0.90	13
Интернет-карточки	6	1.00	28
Карточка IP Telecom на $5-$10	29	5.00	21
E-mail - only (А/п, вкл. 10 ч)	30		26
А/п почасово (вкл. 10 час.)	50		26
А/п почасово (вкл. 30 час)	100		26
Пакет Online(40 часов) без абонплат	200		26
Web-дизайн			
П/регистр.вирт. серwww.имя.kiev.ua	0		26
Поддержка вирт. сервера до1МБ,в мес	0		26
Поддержка вирт.серв за доп. Mb>1 Mb	10		26
Регистр.вирт.серв www.имя.kiev.ua	50		26
Разм.серв на бекбоне Навигатор-Онла	540		26

Код	Название фирмы	Стр
1	ABC Computer (044-2542004)	16
2	BMS Trading (044-2528028)	37
3	Granato (044-4783919)	40
4	Hewlett Pekard	52
5	IP Telecom (044-2388989)	39
6	ITKOM www-магазин (www.itcom.com.ua)	45
7	Jim Computers (044-2295400)	41
8	MAS Electronics (044-2235455)	33
9	MegaBit (044-2357044)	5
10	N-Tema (044-4568046)	49
11	UCT (044-2208170)	15
12	Vika (044-2163049)	25
13	Аксесс (044-2466898)	26
14	Астат-Сервис (044-2483632)	51
15	Астрон (044-2167171)	44
16	Ди-ком (044-2292780)	12
17	Европлюс (044-2713741)	22
18	Инкософт (044-2464389)	35
19	Интерлинк (044-2419524)	18
20	Кварк-М (044-4411616)	5
21	КомТехСервис (044-2165567)	24
22	Корифей (044-4510242)	17
23	Ланит Украина (044-2418421)	29
24	Мастер-В (044-2418400)	27
25	Навигатор (044-2419494)	2
26	Навигатор онлайн (044-2435396)	31
27	Нормадон (044-2687174)	13
28	Прибор-Центр (044-4890066)	36
29	Резидент-Л (044-2514816)	13
30	СВТ Он-Лайн ([illegible])	2
31	Нова Рекордс	42
32	Творчество (044-2341204)	24
33	Тест98 (044-2298095)	28
34	Технологические системы (044-2349706)	51
35	Фрам-95 (044-4780949)	41

Всеукраинский еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №30-31, 24.07.2000. Тираж: 15 000.

Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
03057 г. Киев-57, а/я 892/1,
тел. (044) 455-6888, 455-6794,
info@mycomp.com.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикаций. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор издательства: Татьяна Кохановская
Главный редактор: Денис Ткач.
Научный редактор: Сергей Мишко.
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.
Обозреватель: Сергей Толокунский.
Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.
Game-редактор: Ефим Беркович.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Верстка: Марина Чуклайкина.
Художник: Федор Сергеев.
Разработка дизайна: © студия «J.K.Design», Николай Литвиненко
Начальник отдела рекламы: Игорь Гущин.
Реклама: Наталья Богданова, Наталья Михайлова.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Зав. производственным отделом: Вадим Финаев.
Сбыт: Лариса Остаповская, Дмитрий Можаев.
Экспедирование: Анатолий Клочко
Поддержка Web-сайта: Николай Угаров (xKOsignworks, www.xko.kiev.ua)
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ» тел: (044) 464-7178
Печать: Типография «ВМВ», г. Одесса, тел: (0482) 54-50-48. www.vmv-press.odessa.ua
Печать обложки: «Интертехнодрук», Киев, тел: (044) 2386461.

НАШИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Одесса:
ООО «Диджитал-Микс», тел.: (0482) 26-3436

Харьков:
ЧФ «Стимул» тел.: (0572) 40-9376